MANGAZINE
NUMERO 4
£5000
ZILLION
RUMIKO TAKAHASHI
DRAGONAR
RANMA 1/2
TOEI ANIMATION
HOBBY FUME

MANGAZINE
NUMERO 4
£5000
ZILLION
RUMIKO TAKAHASHI
DRAGONAR
RANMA 1/2
TOEI ANIMATION
HOBBY FUME

Numero 4, Maggio-Giugno 1990

SOMMARIO

Mercatino	pag. 3
Intervista: **K. Otomo**	pag. 4
DRAGONAR	pag. 5
Toei Animation	pag. 9
Curiosità	pag.12
ZILLION	pag.13
Rumiko Takahashi	pag.17
Manga News	pag.22
RANMA 1/2	pag.23
Posta	pag.34

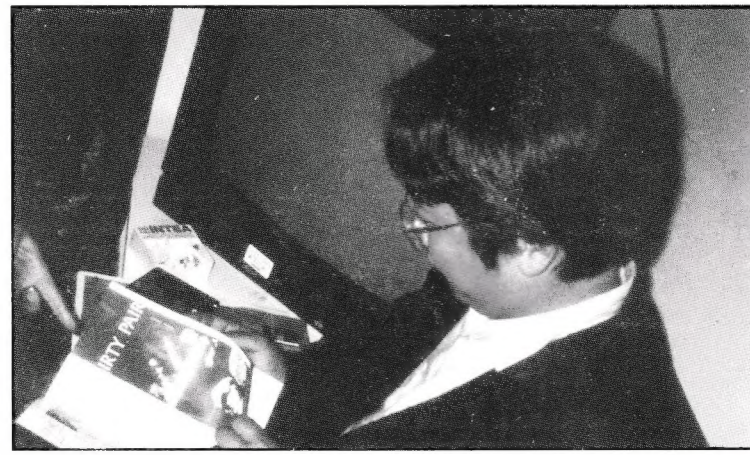
In copertina:
Il manifesto di **Urusei Yatsura - Boy meets girl.**

HOBBY FUMETTO
presenta
MANGAZINE
la prima rivista di fumetto, animazione e cultura giapponese
Direttore Responsabile
Luigi Bernardi
Comitato di Redazione
Andrea Baricordi
Tiziano Capelli
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Collaboratori
Yuri Furuhata
Akiko Nishimura
Luca Raffaelli
Consulenza Animazione
Sabrina Tunesi
Linea Grafica & Public Relations
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi

Cari lettori,
dopo aver sommerso noi e la **Granata Press** di lettere con la richiesta di chiarimenti sull'enciclopedia dell'animazione che stiamo scrivendo, ci sembra doveroso offrirvi una risposta su queste pagine. Si tratterà di un grosso volume in cui saranno catalogate tutte le produzioni animate giapponesi (film, special, serie e OAV) a partire dal 1958 fino ai giorni nostri, redatta con articoli sugli anime più famosi (ma anche su quelli meno importanti) e con centinaia (migliaia?) di immagini. E' un lavoro da pazzi, lo sappiamo, ma a quanto pare, necessario.
Venendo al nuovo numero di **Mangazine**, cominciate a leccarvi i baffi. Iniziamo ringraziando Onofrio Catacchio, emergente ma valido e apprezzato autore che ci ha proposto un disegno del personaggio **Stella Rossa** (attualmente pubblicato su **Fuego**) secondo una personalissima chiave giapponese. Lo spazio inaugurato dal simpatico Luca Boschi nello scorso numero, che vedrà famosi autori italiani scontrarsi con l'ambientazione manga, continuerà nel prossimo numero di Mangazine con Roberto Baldazzini. Il tanto atteso special su **Rumiko Takahashi** più volte richiesto è pronto, completo del nuovo fumetto della simpatica autrice, **Ranma 1/2**, che ci terrà compagnia per tre numeri. Poi, dato che abbiamo parlato di "robot" in generale nei primi numeri, eccovi **Kikoo Senki Dragonar**, una delle serie robotiche nate dopo l'avvento di Gundam, e quindi con tutto ciò che ne deriva. Per la fantascienza in generale, vi proponiamo invece **Zillion**, una serie nata -pensate un po'- da una pistola giocattolo. La passata Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna ha segnato alcuni momenti particolarmente importanti per quel che concerne il manga, fra questi l'arrivo di **Katsuhiro Otomo** allo stand della Glènat Italia, per la presentazione di **Akira**. Vi proponiamo, così, l'intervista rilasciata dall'autore corredata da una divertente autocaricatura, realizzata in esclusiva per Mangazine. Dulcis in fundo, vi proponiamo il primo dei due articoli che Luca Raffaelli ci ha gentilmente concesso di pubblicare, dedicati agli studi d'animazione giapponese: in questo numero è di scena la **Toei**, mentre nel prossimo parleremo della **Tokio Movie Shinsha**.
Prima di concludere e di lasciarvi alla rivista, vi farà piacere sapere che, dato l'aumento dei lettori, si sente già odore di un cambiamento che si attuerà a partire dal numero di settembre-ottobre. Inizialmente pensavamo a un calo di prezzo, ma dopo le molte lettere che sono arrivate in redazione per chiederci più pagine ci siamo trovati di fronte a un bivio, e per questo chiediamo a voi una risposta. Scriveteci quindi al più presto e ... a risentirci su **MANGAZINE 5**.

LA REDAZIONE

Otomo alla Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna.



Numero 4, Maggio-Giugno 1990

SOMMARIO

Mercatino	pag. 3
Intervista: **K. Otomo**	pag. 4
DRAGONAR	pag. 5
Toei Animation	pag. 9
Curiosità	pag.12
ZILLION	pag.13
Rumiko Takahashi	pag.17
Manga News	pag.22
RANMA 1/2	pag.23
Posta	pag.34

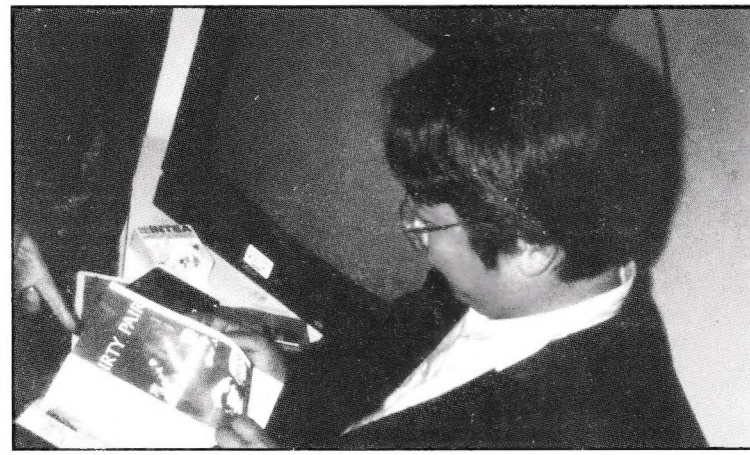
In copertina:
Il manifesto di **Urusei Yatsura - Boy meets girl.**

HOBBY FUMETTO
presenta
MANGAZINE
la prima rivista di fumetto, animazione e cultura giapponese
Direttore Responsabile
Luigi Bernardi
Comitato di Redazione
Andrea Baricordi
Tiziano Capelli
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Collaboratori
Yuri Furuhata
Akiko Nishimura
Luca Raffaelli
Consulenza Animazione
Sabrina Tunesi
Linea Grafica & Public Relations
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi

Cari lettori,
dopo aver sommerso noi e la **Granata Press** di lettere con la richiesta di chiarimenti sull'enciclopedia dell'animazione che stiamo scrivendo, ci sembra doveroso offrirvi una risposta su queste pagine. Si tratterà di un grosso volume in cui saranno catalogate tutte le produzioni animate giapponesi (film, special, serie e OAV) a partire dal 1958 fino ai giorni nostri, redatta con articoli sugli anime più famosi (ma anche su quelli meno importanti) e con centinaia (migliaia?) di immagini. E' un lavoro da pazzi, lo sappiamo, ma a quanto pare, necessario.
Venendo al nuovo numero di **Mangazine**, cominciate a leccarvi i baffi. Iniziamo ringraziando Onofrio Catacchio, emergente ma valido e apprezzato autore che ci ha proposto un disegno del personaggio **Stella Rossa** (attualmente pubblicato su **Fuego**) secondo una personalissima chiave giapponese. Lo spazio inaugurato dal simpatico Luca Boschi nello scorso numero, che vedrà famosi autori italiani scontrarsi con l'ambientazione manga, continuerà nel prossimo numero di Mangazine con Roberto Baldazzini. Il tanto atteso special su **Rumiko Takahashi** più volte richiesto è pronto, completo del nuovo fumetto della simpatica autrice, **Ranma 1/2**, che ci terrà compagnia per tre numeri. Poi, dato che abbiamo parlato di "robot" in generale nei primi numeri, eccovi **Kikoo Senki Dragonar**, una delle serie robotiche nate dopo l'avvento di Gundam, e quindi con tutto ciò che ne deriva. Per la fantascienza in generale, vi proponiamo invece **Zillion**, una serie nata -pensate un po'- da una pistola giocattolo. La passata Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna ha segnato alcuni momenti particolarmente importanti per quel che concerne il manga, fra questi l'arrivo di **Katsuhiro Otomo** allo stand della Glènat Italia, per la presentazione di **Akira**. Vi proponiamo, così, l'intervista rilasciata dall'autore corredata da una divertente autocaricatura, realizzata in esclusiva per Mangazine. Dulcis in fundo, vi proponiamo il primo dei due articoli che Luca Raffaelli ci ha gentilmente concesso di pubblicare, dedicati agli studi d'animazione giapponese: in questo numero è di scena la **Toei**, mentre nel prossimo parleremo della **Tokio Movie Shinsha**.
Prima di concludere e di lasciarvi alla rivista, vi farà piacere sapere che, dato l'aumento dei lettori, si sente già odore di un cambiamento che si attuerà a partire dal numero di settembre-ottobre. Inizialmente pensavamo a un calo di prezzo, ma dopo le molte lettere che sono arrivate in redazione per chiederci più pagine ci siamo trovati di fronte a un bivio, e per questo chiediamo a voi una risposta. Scriveteci quindi al più presto e ... a risentirci su **MANGAZINE 5**.

LA REDAZIONE

Otomo alla Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna.



Supplemento bimestrale a:
I Quaderni del Fumetto Italiano
Registrazione n° 5401 del 20/9/86 presso il Tribunale di Bologna
Distribuito da:
Alessandro Distribuzioni, via del Borgo S. Pietro 140 abc, 40126 Bologna
Borsa del Fumetto, via Lecco 16, 20124 Milano

Le opinioni dei singoli autori non rispecchiano necessariamente quelle della rivista e viceversa. Gli articoli e le immagini pubblicate sono © dei rispettivi autori o case editrici. Le illustrazioni sono riprodotte a puro scopo dimostrativo e provengono dalle pubblicazioni delle seguenti case editrici: Akita Shoten, Gakken, Hakusensha, Kodansha, Shogakukan e Shueisha.

MERCATINO

Date le molte richieste, abbiamo deciso di aprire uno spazio dedicato agli annunci e ai messaggi dei lettori (e nostri). Inviate, quindi, le vostre inserzioni alla redazione di Mangazine.

Hobby Fumetto, negozio specializzato in comics usati, sta aprendo una sezione dedicata ai manga giapponesi in edizione originale. Il servizio diverrà funzionante dal mese di settembre, ma sin da ora potete scrivere indicando le vostre preferenze ed eventuali suggerimenti. E' inoltre in preparazione un bollettino che vi terrà costantemente informati sui manga disponibili. Hobby Fumetto, casella postale 3, 40026 Imola/1.

Sono interessata all'acquisto dei numeri 201, 202, 203 e 204 di **Candy** per completare la storia di Alice. Per eventuali contatti scrivere a Sabrina Tunesi, via Sorbelli 7, 40100 Bologna.

Cerco appassionati di **Lupin 3°** per scambio di corrispondenza. Marco Fuoco, via Agostino de Pretis 57, 20142 Milano.

Comix, nuova nella grafica e nei contenuti, vi aspetta nelle migliori librerie di fumetti.
Edito da **Questioni Oniriche**, via Colleoni 9, 20149 Milano.

Supplemento bimestrale a:
I Quaderni del Fumetto Italiano
Registrazione n° 5401 del 20/9/86 presso il Tribunale di Bologna
Distribuito da:
Alessandro Distribuzioni, via del Borgo S. Pietro 140 abc, 40126 Bologna
Borsa del Fumetto, via Lecco 16, 20124 Milano

Le opinioni dei singoli autori non rispecchiano necessariamente quelle della rivista e viceversa. Gli articoli e le immagini pubblicate sono © dei rispettivi autori o case editrici. Le illustrazioni sono riprodotte a puro scopo dimostrativo e provengono dalle pubblicazioni delle seguenti case editrici: Akita Shoten, Gakken, Hakusensha, Kodansha, Shogakukan e Shueisha.

MERCATINO

Date le molte richieste, abbiamo deciso di aprire uno spazio dedicato agli annunci e ai messaggi dei lettori (e nostri). Inviate, quindi, le vostre inserzioni alla redazione di Mangazine.

Hobby Fumetto, negozio specializzato in comics usati, sta aprendo una sezione dedicata ai manga giapponesi in edizione originale. Il servizio diverrà funzionante dal mese di settembre, ma sin da ora potete scrivere indicando le vostre preferenze ed eventuali suggerimenti. E' inoltre in preparazione un bollettino che vi terrà costantemente informati sui manga disponibili. Hobby Fumetto, casella postale 3, 40026 Imola/1.

Sono interessata all'acquisto dei numeri 201, 202, 203 e 204 di **Candy** per completare la storia di Alice. Per eventuali contatti scrivere a Sabrina Tunesi, via Sorbelli 7, 40100 Bologna.

Cerco appassionati di **Lupin 3°** per scambio di corrispondenza. Marco Fuoco, via Agostino de Pretis 57, 20142 Milano.

Comix, nuova nella grafica e nei contenuti, vi aspetta nelle migliori librerie di fumetti.
Edito da **Questioni Oniriche**, via Colleoni 9, 20149 Milano.

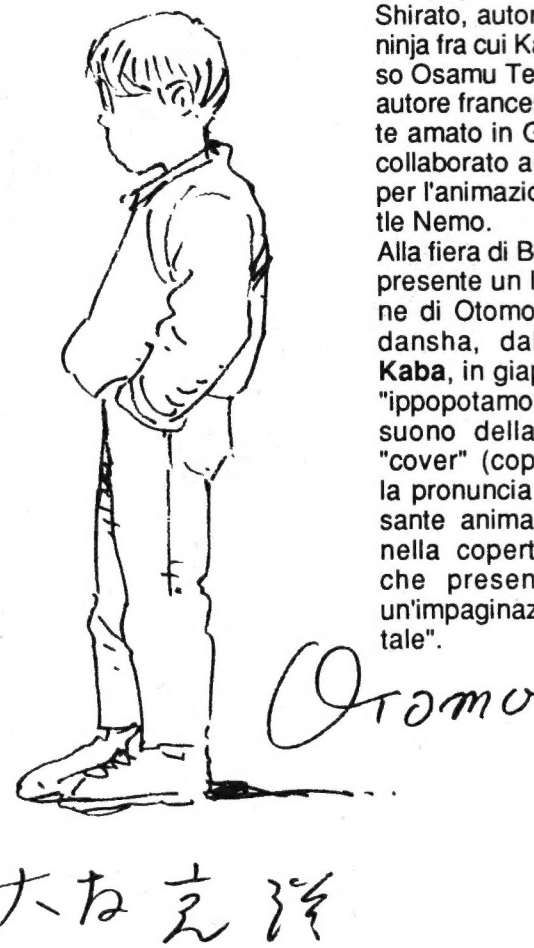
INTERVISTA

KATSUHIRO OTOMO

La recente Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna ha visto la presenza di uno dei più grandi disegnatori giapponesi della nuova generazione: **Katsuhiro Otomo**. Pochi sapevano della suo arrivo, pochissimi erano i presenti alla conferenza stampa, nonostante rappresentasse un momento quasi irripetibile per il nostro mercato editoriale. Contattato a Grenoble dalla Glènat per la promozione di **Akira**, il suo più importante manga, Otomo ha cambiato il suo itinerario -era infatti in vacanza con la moglie- per fare una breve tappa anche in Italia. Così, vi presentiamo in sintesi i punti più interessanti dell'intervista, che serviranno a valutare in un'ottica differente i suoi fumetti.

Akira volgerà presto al tanto atteso finale -sono in programma ancora 30 o 40 tavole- per dare spazio a un nuovo manga, dal titolo ancora in fase di studio, la cui lavorazione partirà dal prossimo autunno. Otomo non pensa di ritornare nuovamente a **Fire Ball**, il suo precedente fumetto, né di continuare le avventure del piccolo mutante, dopo quasi otto anni è sua ferma intenzione cambiare genere. In America, intanto, dopo il successo di Akira, si sta progettando la realizzazione di un film dal vivo sulla base del fumetto originale. Anche il cartoon, che in Giappone ha deluso molti fans a causa della sua sinteticità, ha trovato molti favori di pubblico e critica, grazie soprattutto alla fluidità dell'animazione, interamente diretta dallo stesso Otomo. La violenza è una componente essenziale nei manga, i ragazzi giapponesi sono costretti dalla società a una vita spesso programmata e a volte repressa, e per evadere dalla realtà quotidiana devono servirsi delle scene più aggressive dei fumetti per scaricare la tensione accumulata. Katsuhiro Otomo trova molto strano il proprio successo all'estero e soprattutto in Italia, i cui dati di vendita sono molto confortanti, e ne attrubuisce in parte il merito alla Marvel Comics, che ha proposto di colorare al computer le tavole del manga in bianco e nero. I suoi autori preferiti sono Sampei Shirato, autore di molti fumetti ninja fra cui Kamui, lo scomparso Osamu Tezuka, e Moebius, autore francese particolarmente amato in Giappone, che ha collaborato anche con la TMS per l'animazione del film di Little Nemo.

Alla fiera di Bologna era inoltre presente un libro di illustrazione di Otomo, edito dalla Kodansha, dal titolo curioso: **Kaba**, in giapponese significa "ippopotamo", ma è anche il suono della parola inglese "cover" (copertina), secondo la pronuncia nipponica. Il pesante animale capeggia infatti nella copertina del volume, che presenta stranamente un'impaginazione "all'occidentale".



LA REDAZIONE

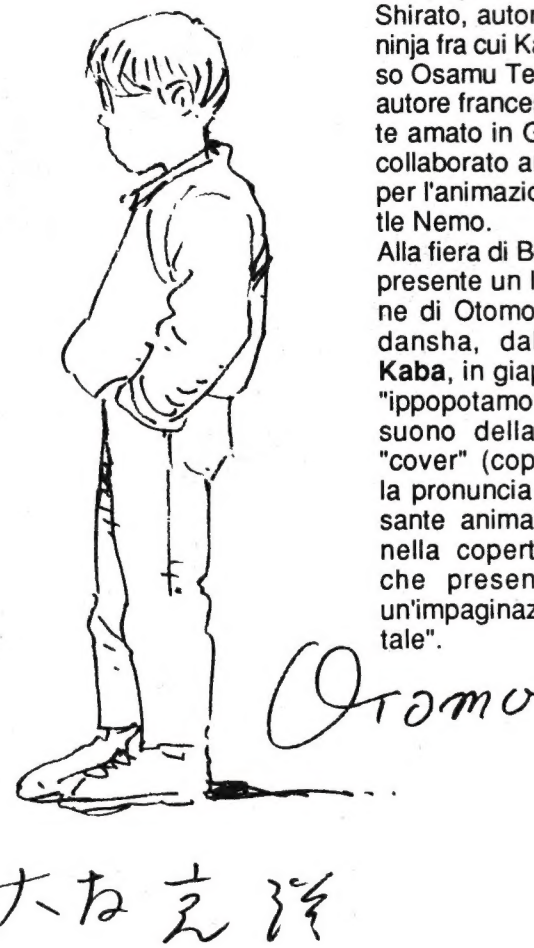
INTERVISTA

KATSUHIRO OTOMO

La recente Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna ha visto la presenza di uno dei più grandi disegnatori giapponesi della nuova generazione: **Katsuhiro Otomo**. Pochi sapevano della suo arrivo, pochissimi erano i presenti alla conferenza stampa, nonostante rappresentasse un momento quasi irripetibile per il nostro mercato editoriale. Contattato a Grenoble dalla Glènat per la promozione di **Akira**, il suo più importante manga, Otomo ha cambiato il suo itinerario -era infatti in vacanza con la moglie- per fare una breve tappa anche in Italia. Così, vi presentiamo in sintesi i punti più interessanti dell'intervista, che serviranno a valutare in un'ottica differente i suoi fumetti.

Akira volgerà presto al tanto atteso finale -sono in programma ancora 30 o 40 tavole- per dare spazio a un nuovo manga, dal titolo ancora in fase di studio, la cui lavorazione partirà dal prossimo autunno. Otomo non pensa di ritornare nuovamente a **Fire Ball**, il suo precedente fumetto, né di continuare le avventure del piccolo mutante, dopo quasi otto anni è sua ferma intenzione cambiare genere. In America, intanto, dopo il successo di Akira, si sta progettando la realizzazione di un film dal vivo sulla base del fumetto originale. Anche il cartoon, che in Giappone ha deluso molti fans a causa della sua sinteticità, ha trovato molti favori di pubblico e critica, grazie soprattutto alla fluidità dell'animazione, interamente diretta dallo stesso Otomo. La violenza è una componente essenziale nei manga, i ragazzi giapponesi sono costretti dalla società a una vita spesso programmata e a volte repressa, e per evadere dalla realtà quotidiana devono servirsi delle scene più aggressive dei fumetti per scaricare la tensione accumulata. Katsuhiro Otomo trova molto strano il proprio successo all'estero e soprattutto in Italia, i cui dati di vendita sono molto confortanti, e ne attrubuisce in parte il merito alla Marvel Comics, che ha proposto di colorare al computer le tavole del manga in bianco e nero. I suoi autori preferiti sono Sampei Shirato, autore di molti fumetti ninja fra cui Kamui, lo scomparso Osamu Tezuka, e Moebius, autore francese particolarmente amato in Giappone, che ha collaborato anche con la TMS per l'animazione del film di Little Nemo.

Alla fiera di Bologna era inoltre presente un libro di illustrazione di Otomo, edito dalla Kodansha, dal titolo curioso: **Kaba**, in giapponese significa "ippopotamo", ma è anche il suono della parola inglese "cover" (copertina), secondo la pronuncia nipponica. Il pesante animale capeggia infatti nella copertina del volume, che presenta stranamente un'impaginazione "all'occidentale".



LA REDAZIONE

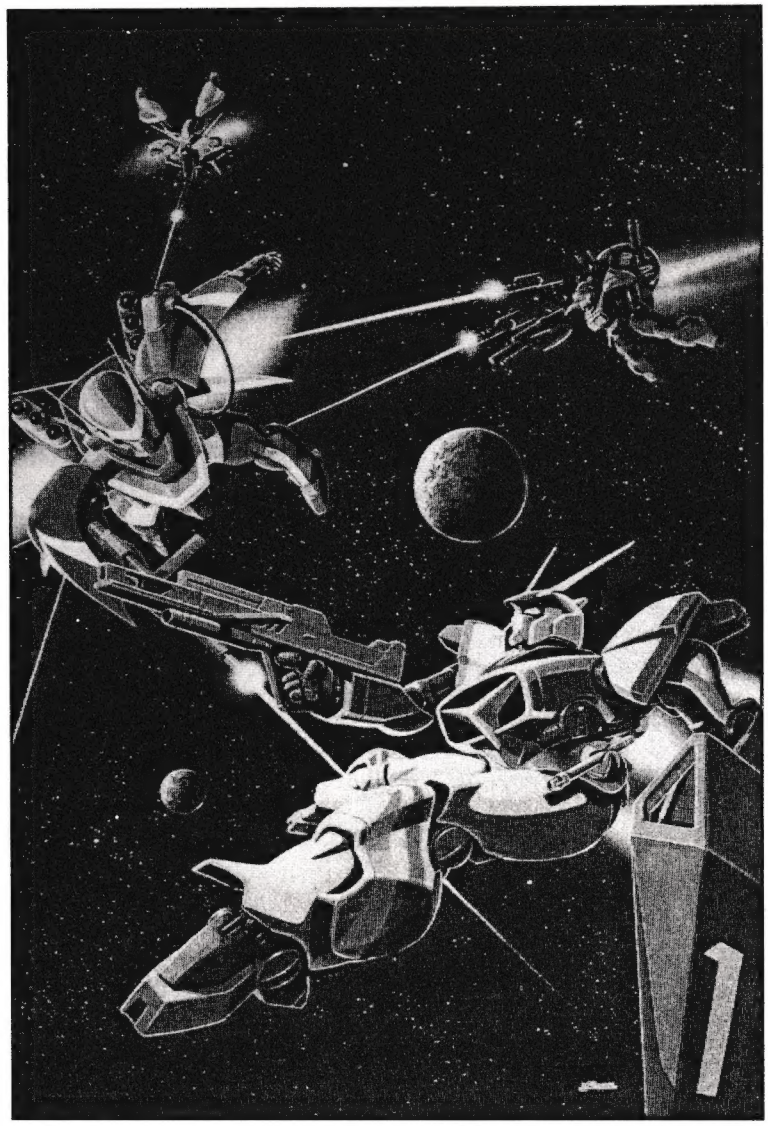
KIKOO SENKI

DRAGONAR

di SABRINA TUNESI

Dopo la creazione di **Gundam** e della sua relativa saga, la Nippon Sunrise presenta nel 1987, in 48 episodi, la serie fantascientifica di **Kikoo Senki Dragonar** (Cronaca di guerra dei meccanismi corazzati Dragonar).
Il 2087, anno in cui è ambientata la storia, segna il crollo della Comunità Economica Europea e l'ascesa della Cina come maggior potenza industriale della Terra. L'umanità ha fondato alcune colonie sulla Luna simili ai "sides" di Gundam, molte delle quali, chiamate "Isole di O'Neil", sono di forma cilindrica e viaggiano in orbita permanente intorno a essa. Inizialmente lo spazio è stato esplorato in pace, così la Terra ha potuto usufruire delle sue innumerevoli risorse, in seguito, però, si cominciò a far uso delle colonie per avere maggiori materie prime. Nello stesso tempo, i coloni situati sulla Luna si unirono in in una sola grande potenza militare, chiamata Giganos, forte di mezzi e di un'avanzata conoscenza scientifica. Così, dopo attenti studi crearono il "Mass Driver", un gigantesco acceleratore di massa, con il quale poterono estrapolare preziosi minerali dalla superficie lunare per trasportarli sulla Terra e sulle altre

I tre Metal Armour Dragonar in battaglia contro un robot avversario.



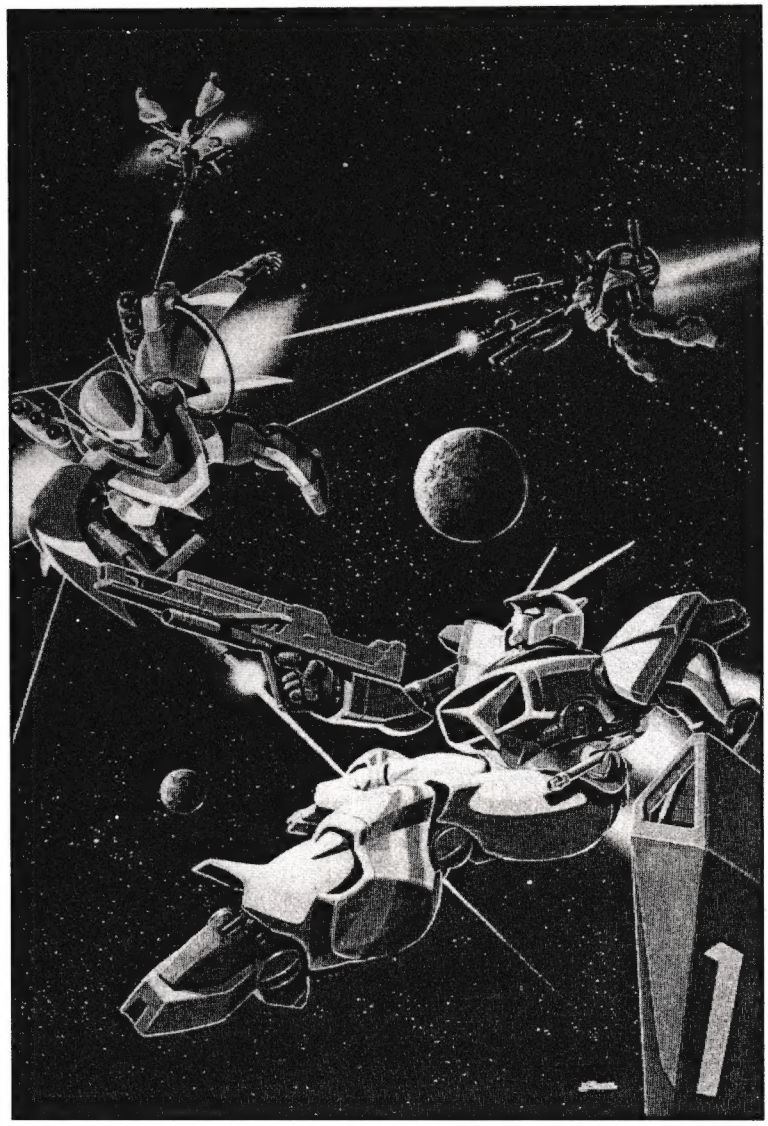
KIKOO SENKI

DRAGONAR

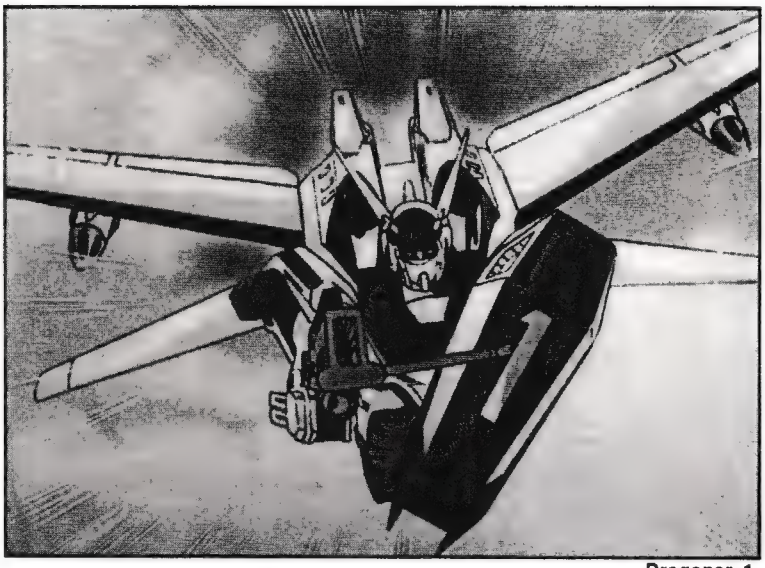
di SABRINA TUNESI

Dopo la creazione di **Gundam** e della sua relativa saga, la Nippon Sunrise presenta nel 1987, in 48 episodi, la serie fantascientifica di **Kikoo Senki Dragonar** (Cronaca di guerra dei meccanismi corazzati Dragonar).
Il 2087, anno in cui è ambientata la storia, segna il crollo della Comunità Economica Europea e l'ascesa della Cina come maggior potenza industriale della Terra. L'umanità ha fondato alcune colonie sulla Luna simili ai "sides" di Gundam, molte delle quali, chiamate "Isole di O'Neil", sono di forma cilindrica e viaggiano in orbita permanente intorno a essa. Inizialmente lo spazio è stato esplorato in pace, così la Terra ha potuto usufruire delle sue innumerevoli risorse, in seguito, però, si cominciò a far uso delle colonie per avere maggiori materie prime. Nello stesso tempo, i coloni situati sulla Luna si unirono in in una sola grande potenza militare, chiamata Giganos, forte di mezzi e di un'avanzata conoscenza scientifica. Così, dopo attenti studi crearono il "Mass Driver", un gigantesco acceleratore di massa, con il quale poterono estrapolare preziosi minerali dalla superficie lunare per trasportarli sulla Terra e sulle altre

I tre Metal Armour Dragonar in battaglia contro un robot avversario.



colonie. Segretamente vennero condotti anche esperimenti con armamenti molto avanzati, che diedero come risultato la creazione di un nuovo modulo da combattimento chiamato "Metal Armour". Ideologicamente la cultura di Giganos era estremamente militarista, il suo primo ministro Giltor credeva, infatti, che il proprio popolo fosse il solo meritevole di esistere, e per questo, quando le loro armi furono in grado di poter fronteggiare l'esercito dell'alleanza terrestre, Giganos dichiarò guerra a tutti i popoli della Terra e delle colonie spaziali. Per il loro attacco iniziale, convertirono l'acceleratore di massa in una potentissima arma, dirigendone la traiettoria di tiro verso un preciso punto del nostro pianeta: un raggio micidiale attraversò lo spazio penetrando nell'atmosfera e scoppiando come una bomba di potenza inaudita. Come si temeva, la Terra non fu pronta a una simile situazione, e oltre il 70% della sua superficie cadde in mano al nemico o venne completamente devastata, portando i sopravvissuti a parlare di una possibile resa.



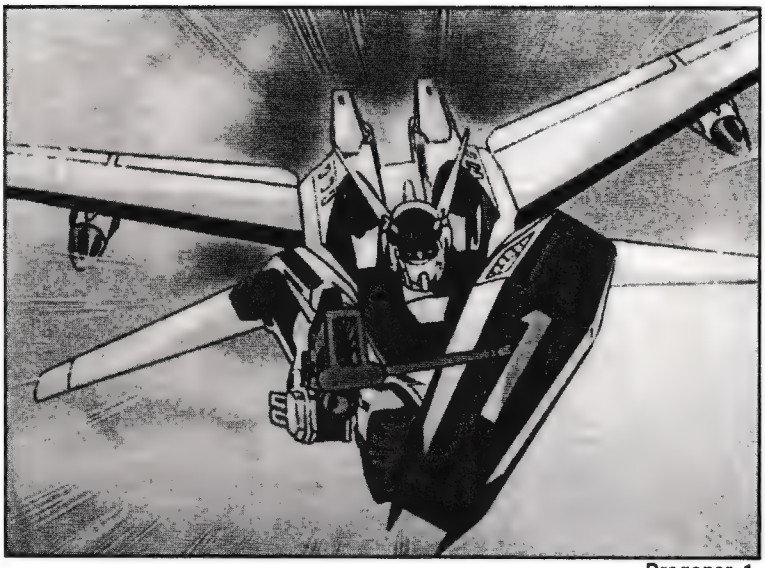
Dragonar 1

Dopo una lunga premessa, ha inizio la serie televisiva con il trafugamento di tre dei più avanzati Metal Armour Giganos, i Dragonars, che vengono imbarcati su un'astronave mimetizzata, l'Idaho, per essere portati al Quartier Generale dell'alleanza. Durante la fuga con il prezioso carico, l'Idaho viene però intercettata e inseguita dall'Humbolt, l'incrociatore dei Giganos, fino a una colonia chiamata Arkahdo. Nel frattempo un traditore dei Giganos, alla guida di una nave terrestre, atterra su Arkahdo per consegnare ai membri dell'equipaggio tre prèziosi dischetti atti al funzionamento dei computers dei rispettivi robot. Sebbene l'amministrazione della colonia non ne autorizzi l'atterraggio, l'Idaho arriva ugualmente alla baia del bacino di Arkahdo, e l'astronave nemica, aprendosi un varco poco distante, fa disporre le proprie truppe per l'attacco. Nel frattempo, Kain Wakaba, Light Newman e Tap Oceano, membri dell'accademia astronautica situata sulla colonia, a conoscenza del conflitto fra le

Kain Wakaba è giapponese, ha 16 anni, è un ragazzo gentile ed estroverso che spera di diventare un buon soldato, pilota Dragonar 1.

Linda Plato ha 16 anni ed è la sorella del migliore pilota delle forze di Giganos, Meyo Plato. Nata in Unione Sovietica, si trasferisce sulla Luna con la famiglia; il padre è uno scienziato di Giganos e la madre, disillusa dalle ideologie militariste, abbandona il satellite artificiale per rifugiarsi sulla Terra. Condividendo la scelta della madre, anche Linda lascia la famiglia per stabilirsi su Arkahdo sino al momento della distruzione della colonia. E' molto sensibile e altruista, dato il suo bell'aspetto viene spesso corteggiata dai tre piloti del Dragonar e in particolare da Kain, al quale ricambia la simpatia.

colonie. Segretamente vennero condotti anche esperimenti con armamenti molto avanzati, che diedero come risultato la creazione di un nuovo modulo da combattimento chiamato "Metal Armour". Ideologicamente la cultura di Giganos era estremamente militarista, il suo primo ministro Giltor credeva, infatti, che il proprio popolo fosse il solo meritevole di esistere, e per questo, quando le loro armi furono in grado di poter fronteggiare l'esercito dell'alleanza terrestre, Giganos dichiarò guerra a tutti i popoli della Terra e delle colonie spaziali. Per il loro attacco iniziale, convertirono l'acceleratore di massa in una potentissima arma, dirigendone la traiettoria di tiro verso un preciso punto del nostro pianeta: un raggio micidiale attraversò lo spazio penetrando nell'atmosfera e scoppiando come una bomba di potenza inaudita. Come si temeva, la Terra non fu pronta a una simile situazione, e oltre il 70% della sua superficie cadde in mano al nemico o venne completamente devastata, portando i sopravvissuti a parlare di una possibile resa.



Dragonar 1

Dopo una lunga premessa, ha inizio la serie televisiva con il trafugamento di tre dei più avanzati Metal Armour Giganos, i Dragonars, che vengono imbarcati su un'astronave mimetizzata, l'Idaho, per essere portati al Quartier Generale dell'alleanza. Durante la fuga con il prezioso carico, l'Idaho viene però intercettata e inseguita dall'Humbolt, l'incrociatore dei Giganos, fino a una colonia chiamata Arkahdo. Nel frattempo un traditore dei Giganos, alla guida di una nave terrestre, atterra su Arkahdo per consegnare ai membri dell'equipaggio tre prèziosi dischetti atti al funzionamento dei computers dei rispettivi robot. Sebbene l'amministrazione della colonia non ne autorizzi l'atterraggio, l'Idaho arriva ugualmente alla baia del bacino di Arkahdo, e l'astronave nemica, aprendosi un varco poco distante, fa disporre le proprie truppe per l'attacco. Nel frattempo, Kain Wakaba, Light Newman e Tap Oceano, membri dell'accademia astronautica situata sulla colonia, a conoscenza del conflitto fra le

Kain Wakaba è giapponese, ha 16 anni, è un ragazzo gentile ed estroverso che spera di diventare un buon soldato, pilota Dragonar 1.

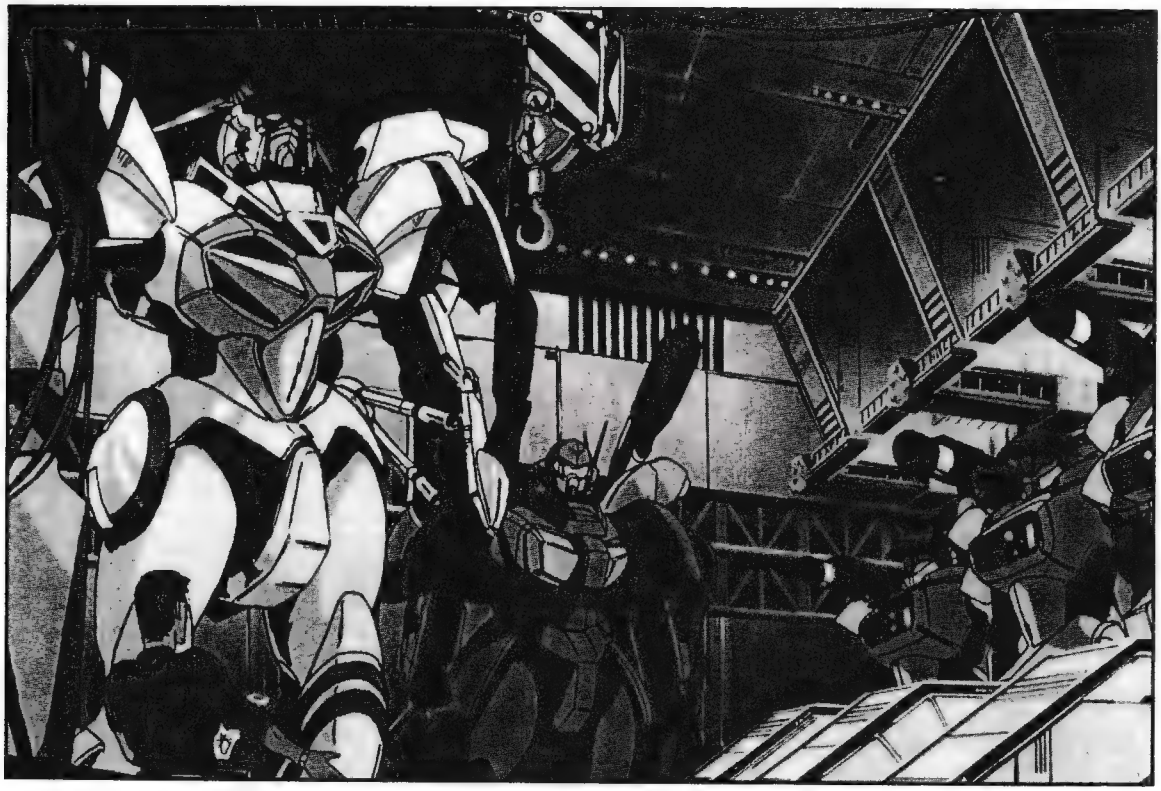
Linda Plato ha 16 anni ed è la sorella del migliore pilota delle forze di Giganos, Meyo Plato. Nata in Unione Sovietica, si trasferisce sulla Luna con la famiglia; il padre è uno scienziato di Giganos e la madre, disillusa dalle ideologie militariste, abbandona il satellite artificiale per rifugiarsi sulla Terra. Condividendo la scelta della madre, anche Linda lascia la famiglia per stabilirsi su Arkahdo sino al momento della distruzione della colonia. E' molto sensibile e altruista, dato il suo bell'aspetto viene spesso corteggiata dai tre piloti del Dragonar e in particolare da Kain, al quale ricambia la simpatia.

Tap Oceano pilota il Dragonar 2 e ha un fisico possente, tanto da dare spesso dimostrazioni in mach di wrestling. E' americano, non si lamenta mai del lavoro troppo duro ed è molto gentile.

due alleanze, incontrano per la strada un misterioso uomo che dona loro i dischetti per l'attivazione dei robot. Venuti a sapere dello scambio, uno squadrone motorizzato parte dall'incrociatore Humbolt per raggiungere i tre ragazzi, che intanto, giunti a bordo dell'Idaho e individuati i Dragonars, incuranti di eventuali pericoli azionano i tre giganteschi automi. Fortunatamente per loro, i Metal Armour, adattati ad analizzare l'impronta della voce e le caratteristiche fisiche di chi li aziona la prima volta, rispondono ai comandi impartiti dai cadetti, che diventeranno, così, i soli piloti del team Dragonar. In breve tempo l'esercito nemico viene abbattuto, ma i Giganos, preferendo distruggere i propri robot piuttosto di lasciarli nelle mani del nemico, puntano il Mass Driver contro Arkahdo e aprono il fuoco. Pri-

Light Newman ha 17 anni ed è il più anziano dei piloti di Dragonar. E' l'intellettuale del gruppo e da molti è considerato un genio. E' nato in Inghilterra, pilota il Dragonar 3, è specializzato nelle ricognizioni a lunga distanza e possiede anche un computer in grado di entrare nel sistema di controllo dei robot avversari.

L'hangar dei Metal Armour.

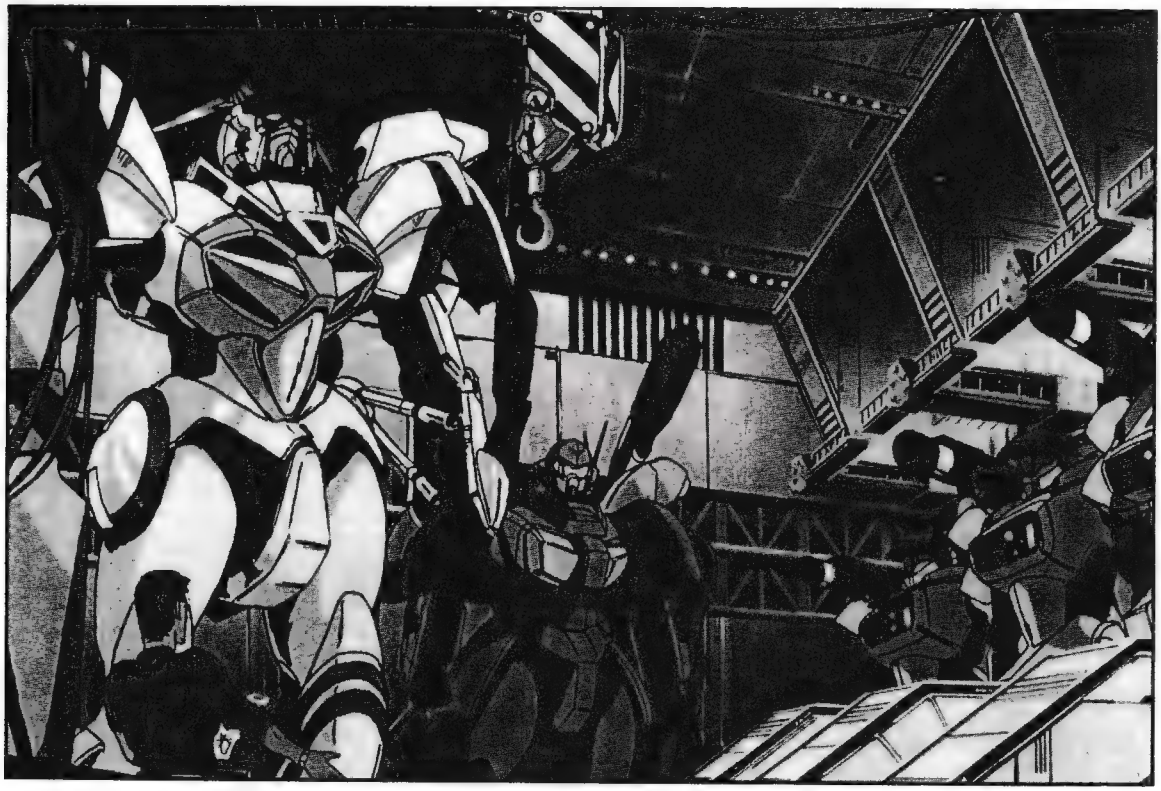


Tap Oceano pilota il Dragonar 2 e ha un fisico possente, tanto da dare spesso dimostrazioni in mach di wrestling. E' americano, non si lamenta mai del lavoro troppo duro ed è molto gentile.

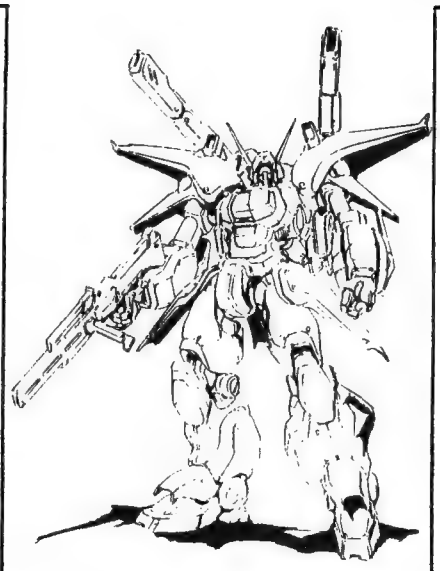
due alleanze, incontrano per la strada un misterioso uomo che dona loro i dischetti per l'attivazione dei robot. Venuti a sapere dello scambio, uno squadrone motorizzato parte dall'incrociatore Humbolt per raggiungere i tre ragazzi, che intanto, giunti a bordo dell'Idaho e individuati i Dragonars, incuranti di eventuali pericoli azionano i tre giganteschi automi. Fortunatamente per loro, i Metal Armour, adattati ad analizzare l'impronta della voce e le caratteristiche fisiche di chi li aziona la prima volta, rispondono ai comandi impartiti dai cadetti, che diventeranno, così, i soli piloti del team Dragonar. In breve tempo l'esercito nemico viene abbattuto, ma i Giganos, preferendo distruggere i propri robot piuttosto di lasciarli nelle mani del nemico, puntano il Mass Driver contro Arkahdo e aprono il fuoco. Pri-

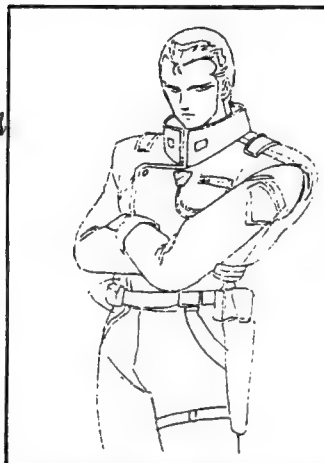
Light Newman ha 17 anni ed è il più anziano dei piloti di Dragonar. E' l'intellettuale del gruppo e da molti è considerato un genio. E' nato in Inghilterra, pilota il Dragonar 3, è specializzato nelle ricognizioni a lunga distanza e possiede anche un computer in grado di entrare nel sistema di controllo dei robot avversari.

L'hangar dei Metal Armour.



Rose Pattenton ha 16 anni ed è nata sulla Luna.Quando Giganos dichiara la sua indipendenza, la ragazza fugge sulla colonia di Arkahdo e al momento dell'esplosione del side raggiunge la Terra con i sopravvissuti a bordo dell'astronave !daho.





Meyo Plato ha 24 anni, è il comandante della squadra Elite di Giganos e insegna nell'accademia areonautica dell'alleanza spaziale. Nato in Unione Sovietica, diviene presto il maggiore nemico dei piloti del Dragonar e di Kain in particolare.

Dragonar 1

Dragonar 2

Dragonar 3

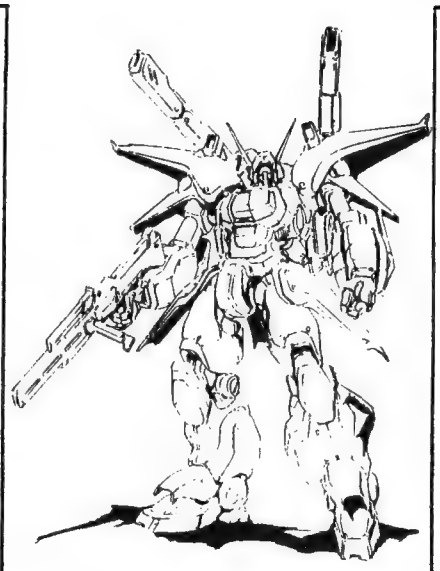
ma che la colonia venga spazzata via da un'immane esplosione, l'Idaho soccorre la popolazione sopravvissuta, dirigendosi poi a tutta velocità verso la Terra. Insieme ai fuggitivi ci sono anche i Dragonars e i tre neo-piloti, che diventano membri effettivi dell'alleanza nonché gli unici in grado di aiutare il nostro mondo a sopravvivere.

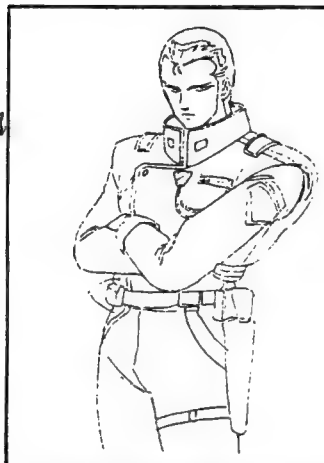
I mezzi che vengono usati in questa serie sono spettacolari: i Combat Armour ricordano molto i Mobil Suite di Gundam, robot super equipaggiati muniti di potenti fucili laser, che hanno rivoluzionato lo stereotipo del classico robot degli

Diane Lance ha 22 anni ed è una giovane insegnante americana grande amica di Linda e Rose; anche lei si rifugia sulla Terra a bordo dell'Idaho, dove ha l'incarico di seguire i bambini sopravvissuti.

anni '70. Non a caso i nomi che hanno firmato questa serie sono molto conosciuti nel campo dell'animazione nipponica: Takayuki Kanda per la direzione tecnica, Kenichi Onuki per il character design (entrambi hanno collaborato a **Vifam**, una serie fantascientifica di grande successo ancora inedita in Italia) e Kunyo Ogawara per il meca design. Dragonar è una serie di grande effetto che ha riscosso in Giappone grandi consensi di pubblico, grazie anche alle altre serie di questo genere che l'hanno preceduto (**Z Gundam**, **ZZ Gundam** e **Gundam 0080**).

Rose Pattenton ha 16 anni ed è nata sulla Luna.Quando Giganos dichiara la sua indipendenza, la ragazza fugge sulla colonia di Arkahdo e al momento dell'esplosione del side raggiunge la Terra con i sopravvissuti a bordo dell'astronave !daho.





Meyo Plato ha 24 anni, è il comandante della squadra Elite di Giganos e insegna nell'accademia areonautica dell'alleanza spaziale. Nato in Unione Sovietica, diviene presto il maggiore nemico dei piloti del Dragonar e di Kain in particolare.

Dragonar 1

Dragonar 2

Dragonar 3

ma che la colonia venga spazzata via da un'immane esplosione, l'Idaho soccorre la popolazione sopravvissuta, dirigendosi poi a tutta velocità verso la Terra. Insieme ai fuggitivi ci sono anche i Dragonars e i tre neo-piloti, che diventano membri effettivi dell'alleanza nonché gli unici in grado di aiutare il nostro mondo a sopravvivere.

I mezzi che vengono usati in questa serie sono spettacolari: i Combat Armour ricordano molto i Mobil Suite di Gundam, robot super equipaggiati muniti di potenti fucili laser, che hanno rivoluzionato lo stereotipo del classico robot degli

Diane Lance ha 22 anni ed è una giovane insegnante americana grande amica di Linda e Rose; anche lei si rifugia sulla Terra a bordo dell'Idaho, dove ha l'incarico di seguire i bambini sopravvissuti.

anni '70. Non a caso i nomi che hanno firmato questa serie sono molto conosciuti nel campo dell'animazione nipponica: Takayuki Kanda per la direzione tecnica, Kenichi Onuki per il character design (entrambi hanno collaborato a **Vifam**, una serie fantascientifica di grande successo ancora inedita in Italia) e Kunyo Ogawara per il meca design. Dragonar è una serie di grande effetto che ha riscosso in Giappone grandi consensi di pubblico, grazie anche alle altre serie di questo genere che l'hanno preceduto (**Z Gundam**, **ZZ Gundam** e **Gundam 0080**).

SPECIALE
TOEI ANIMATION

Reportage dal centro di produzione TOEI, Animation Studio, uno dei maggiori studi per la realizzazione di cartoni animati nel mondo.

di LUCA RAFFAELLI

"Computer? Qui non ci sono affatto. So che in Italia circola la leggenda secondo cui i nostri cartoni animati sono realizzati con il computer, ma le assicuro che qui dentro non ce n'è uno. Anzi, a pensarci bene un computer l'abbiamo: dovrebbe servire all'archiviazione degli sfondi. Ma perché fosse in qualche modo utile avevamo bisogno di una persona che archiviasse i fondali in magazzino e di un'altra che immettesse i dati nel computer. Così, ad esempio, avremmo potuto chiedere al computer uno sfondo con il mare, la spiaggia e le palme. Ma abbiamo visto che quella operazione è assai più costosa e faticosa che chiedere a un disegnatore di fare ex-novo uno sfondo con il mare, la spiaggia e le palme. In dieci minuti lo abbiamo esattamente come ci serve". Lo dice Mr. Umeda, il responsabile della Toei, uno dei più grandi studi del mondo per la realizzazione di cartoni animati. Per arrivarci, dell'aeroporto Haneda di Tokio, quello nazionale, bisogna prendere il monorail che attraversa una buona fetta di città. Questo treno sopraelevato su un'unica rotaia sfiora disinvoltamente gli angoli dei palazzi periferici della metropoli, e come altre cose in Giappone sembra possedere qualità spettacolari e istrioniche che si accordano perfettamente con la loro funzionalità. Col monorail si giunge a Hamamatsucho, dove si prende la metropolitana fino a Ikebukuro, e da lì un'altra linea fino a Oizumigakuen. Da qui o si fa a piedi un tragitto di un quarto d'ora attraversando una frazione di periferia dai vicoli stretti, colorati e pieni di movimento, o si opta per il taxi, che però è molto costoso e, in queste stradine, costretto ad una lentissima andatura. Meglio a piedi.

Il primo impatto con l'entrata mi lascia piuttosto sorpreso. Non che mi aspettassi un grattacielo illuminato anche di giorno con ascensori più veloci della luce, tanti computer e porte automatiche con la suoneria che dà il benvenuto. Ma scoprire che il luogo in cui nacquero **Mazinga**, **Jeeg robot**, **Capitan Harlock** nonché **Candy Candy** è solo una vecchia e anonima palazzina di tre piani con le scalette di legno scricchiolante mi lascia stupito. Fuori, tre palme nane, un guardiano per nulla preoccupato del mio arrivo, ma soprattutto, accanto a una ba-

SPECIALE
TOEI ANIMATION

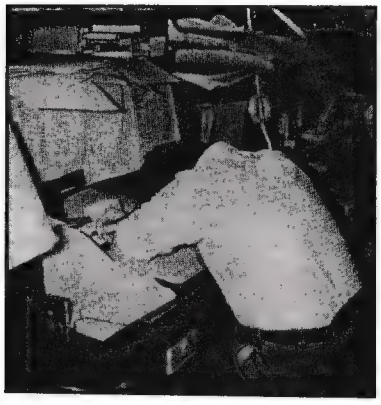
Reportage dal centro di produzione TOEI, Animation Studio, uno dei maggiori studi per la realizzazione di cartoni animati nel mondo.

di LUCA RAFFAELLI

"Computer? Qui non ci sono affatto. So che in Italia circola la leggenda secondo cui i nostri cartoni animati sono realizzati con il computer, ma le assicuro che qui dentro non ce n'è uno. Anzi, a pensarci bene un computer l'abbiamo: dovrebbe servire all'archiviazione degli sfondi. Ma perché fosse in qualche modo utile avevamo bisogno di una persona che archiviasse i fondali in magazzino e di un'altra che immettesse i dati nel computer. Così, ad esempio, avremmo potuto chiedere al computer uno sfondo con il mare, la spiaggia e le palme. Ma abbiamo visto che quella operazione è assai più costosa e faticosa che chiedere a un disegnatore di fare ex-novo uno sfondo con il mare, la spiaggia e le palme. In dieci minuti lo abbiamo esattamente come ci serve". Lo dice Mr. Umeda, il responsabile della Toei, uno dei più grandi studi del mondo per la realizzazione di cartoni animati. Per arrivarci, dell'aeroporto Haneda di Tokio, quello nazionale, bisogna prendere il monorail che attraversa una buona fetta di città. Questo treno sopraelevato su un'unica rotaia sfiora disinvoltamente gli angoli dei palazzi periferici della metropoli, e come altre cose in Giappone sembra possedere qualità spettacolari e istrioniche che si accordano perfettamente con la loro funzionalità. Col monorail si giunge a Hamamatsucho, dove si prende la metropolitana fino a Ikebukuro, e da lì un'altra linea fino a Oizumigakuen. Da qui o si fa a piedi un tragitto di un quarto d'ora attraversando una frazione di periferia dai vicoli stretti, colorati e pieni di movimento, o si opta per il taxi, che però è molto costoso e, in queste stradine, costretto ad una lentissima andatura. Meglio a piedi.

Il primo impatto con l'entrata mi lascia piuttosto sorpreso. Non che mi aspettassi un grattacielo illuminato anche di giorno con ascensori più veloci della luce, tanti computer e porte automatiche con la suoneria che dà il benvenuto. Ma scoprire che il luogo in cui nacquero **Mazinga**, **Jeeg robot**, **Capitan Harlock** nonché **Candy Candy** è solo una vecchia e anonima palazzina di tre piani con le scalette di legno scricchiolante mi lascia stupito. Fuori, tre palme nane, un guardiano per nulla preoccupato del mio arrivo, ma soprattutto, accanto a una ba-

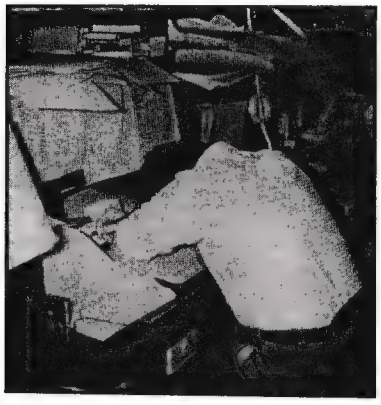
checa che ripropone le immagini degli ultimi personaggi di successo, una lunga fila di biciclette della quale non si scorge la fine.
Il gentilissimo Mr. Umeda, con il quale ho l'appuntamento per la visita allo studio, mi guida attraverso i vari reparti, degli enormi stanzoni in cui, in file abbastanza ordinate, sono inquadrate le decine di addetti all'animazione, all'intercalazione, alla coloritura. I loro tavoli di lavoro, di un legno logorato dal tempo e dall'usura, offrono lo spettacolo di un funzionale disordine. Ci sono soprattutto giovani, e molti hanno la cuffietta del walkman nelle orecchie: lavorano intensamente, senza mai parlare con il collega accanto.



Qui sopra e in alto, due momenti della lavorazione di un cartone animato. A destra, Dragonball, di Akira Toriyama e nella pagina successiva Dr. Slump & Arale chan, dello stesso autore. Nella pagina precedente, Hokuto no Ken, di Tetsuo Hara e Bronson.

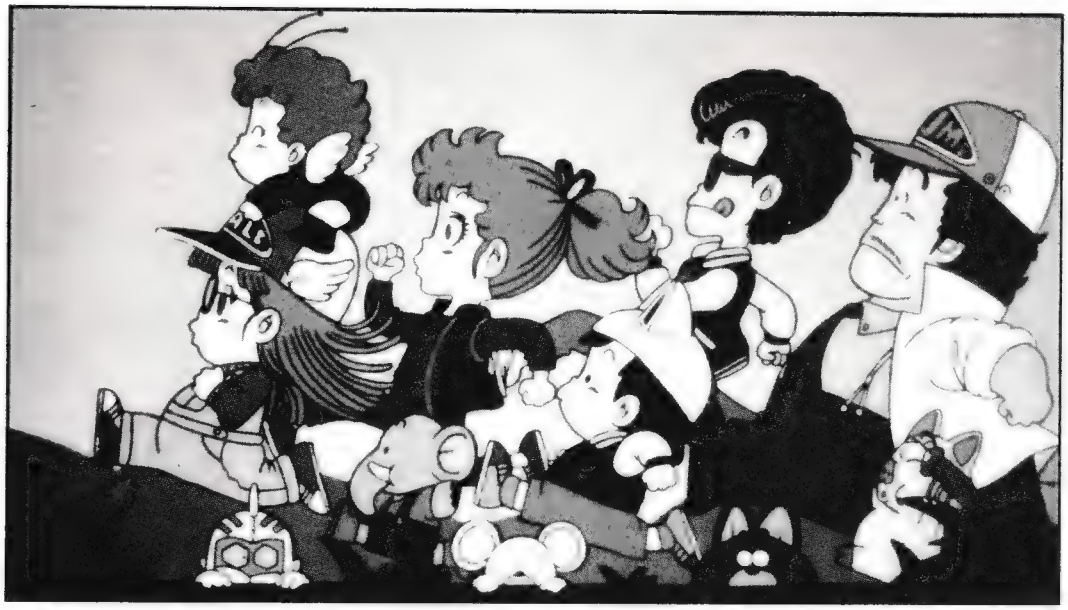
Sul piano dell'esecuzione, due sono le differenze sostanziali con un film disneyano. Innanzitutto, qui il doppiaggio e la sonorizzazione costituiscono una delle fasi finali della lavorazione, mentre i film **Disney** (tanto per fare il nome più noto della produzione di alta qualità) vengono animati sulla base del dialogo e della musica precedentemente registrati. Inoltre, una volta definito lo story-board, cioè la sceneggiatura disegnata, i movimenti dei personaggi nipponici non richiedono un particolare estro dell'animatore, cosicché la differenza di qualifica tra animatore e intercalatore (cioè colui che realizza i disegni intermedi di un'animazione) definisce più che altro una gerarchia di studio.
Gli addetti alla colorazione sono prevalentemente donne e, a differenza degli altri colleghi, lavorano con i guanti. "Ma quanti dipendenti avete nello studio?", chiedo a Mr. Umeda."Circa duecento se si esclude la parte amministrativa, che è piuttosto folta. Ma fuori altri cinquecento free-lances lavorano per noi a casa loro". "Un vero esercito di casalinghe e giovani. E quante ore di animazione realizzate in un anno?". Umedasàn ci pensa un poco prima di rispondere: "Senza tenere conto delle produzioni speciali, diciamo circa 300 film da mezz'ora". Insomma, centocinquanta ore di animazione ogni trecentosessantacinque giorni. Un ritmo infernale. Altre stanze mostrano il lavoro dei disegnatori degli sfondi, degli addetti al passaggio dei fogli di carta disegnati a matita nella xerox, che li trasforma in acetati inchiostrati, dei responsabili del missaggio

checa che ripropone le immagini degli ultimi personaggi di successo, una lunga fila di biciclette della quale non si scorge la fine.
Il gentilissimo Mr. Umeda, con il quale ho l'appuntamento per la visita allo studio, mi guida attraverso i vari reparti, degli enormi stanzoni in cui, in file abbastanza ordinate, sono inquadrate le decine di addetti all'animazione, all'intercalazione, alla coloritura. I loro tavoli di lavoro, di un legno logorato dal tempo e dall'usura, offrono lo spettacolo di un funzionale disordine. Ci sono soprattutto giovani, e molti hanno la cuffietta del walkman nelle orecchie: lavorano intensamente, senza mai parlare con il collega accanto.

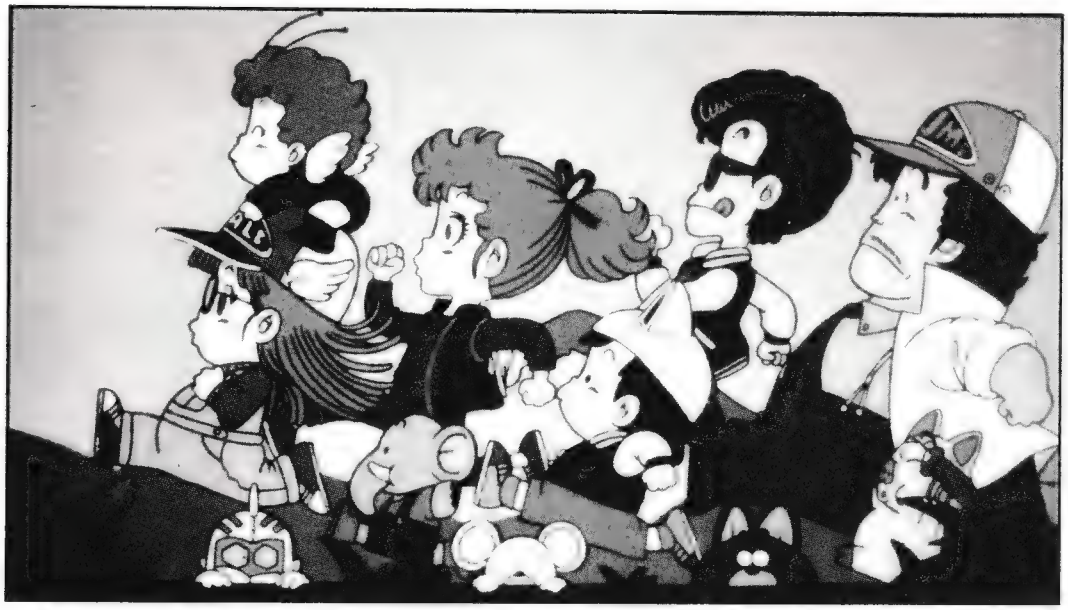


Qui sopra e in alto, due momenti della lavorazione di un cartone animato. A destra, Dragonball, di Akira Toriyama e nella pagina successiva Dr. Slump & Arale chan, dello stesso autore. Nella pagina precedente, Hokuto no Ken, di Tetsuo Hara e Bronson.

Sul piano dell'esecuzione, due sono le differenze sostanziali con un film disneyano. Innanzitutto, qui il doppiaggio e la sonorizzazione costituiscono una delle fasi finali della lavorazione, mentre i film **Disney** (tanto per fare il nome più noto della produzione di alta qualità) vengono animati sulla base del dialogo e della musica precedentemente registrati. Inoltre, una volta definito lo story-board, cioè la sceneggiatura disegnata, i movimenti dei personaggi nipponici non richiedono un particolare estro dell'animatore, cosicché la differenza di qualifica tra animatore e intercalatore (cioè colui che realizza i disegni intermedi di un'animazione) definisce più che altro una gerarchia di studio.
Gli addetti alla colorazione sono prevalentemente donne e, a differenza degli altri colleghi, lavorano con i guanti. "Ma quanti dipendenti avete nello studio?", chiedo a Mr. Umeda."Circa duecento se si esclude la parte amministrativa, che è piuttosto folta. Ma fuori altri cinquecento free-lances lavorano per noi a casa loro". "Un vero esercito di casalinghe e giovani. E quante ore di animazione realizzate in un anno?". Umedasàn ci pensa un poco prima di rispondere: "Senza tenere conto delle produzioni speciali, diciamo circa 300 film da mezz'ora". Insomma, centocinquanta ore di animazione ogni trecentosessantacinque giorni. Un ritmo infernale. Altre stanze mostrano il lavoro dei disegnatori degli sfondi, degli addetti al passaggio dei fogli di carta disegnati a matita nella xerox, che li trasforma in acetati inchiostrati, dei responsabili del missaggio



e dell'edizione. I macchinari non hanno nulla di particolare rispetto ad altri studi e l'unica sorpresa qui è quella di dovermi togliere le scarpe e infilare delle pantofole di plastica per entrare nella stanza delle riprese, l'unica con la moquette.
Andando verso il retro dello studio ci si dirige su per una scala esterna. In un altro stanzone che sembra più improvvisato troviamo un piccolo staff che lavora per realizzare le animazioni dei personaggi dei fumetti Marvel, cioè l'**Uomo Ragno**, i **Fantastici Quattro, Muppet Babies, G.I. Joe** e altri. Il supervisore che è della Marvel e viene dagli States, mi spiega quanto sia grande la convenienza economica realizzare qui piuttosto che in America: è lo stesso discorso per cui è più conveniente fare uno sfondo piuttosto che chiederlo al computer, cioè che qui, come a Taiwan o in Corea, la manodopera ha costi bassissimi. Per di più, in Giappone, gli sfondi, assieme ai lucidi delle animazioni, ai fogli macchina (quelli con le istruzioni per l'operatore), ai disegni preparatori a matita, possono essere rivenduti. E' quanto avviene nel "Toei Animation Fan Club", un variopinto negozio adiacente allo studio nel quale viene venduto qualsiasi oggetto purché abbia stampato effigie o nome di un personaggio Toei. Penne, astucci, buste, quaderni, righelli, carte da gioco, perfino spezzoni di pellicola e molto altro ancora. E, appunto, buste con gli originali: costano tre-quattromila lire. Se ci sono anche gli sfondi, poco di più.
La visita sta per terminare. Mr. Umeda mi mostra alcune lettere di appassionati italiani che scrivono in inglese alla Toei congratulandosi e chiedendo informazioni, esternando la propria protesta nei confronti delle crociate italiane contro i cartoon giapponesi, ma soprattutto per chiedere se ci sono scuole per animatori in Giappone. "Il mestiere si impara soprattutto lavorando", mi dice Mr. Umeda, offrendomi anche il catalogo delle produzioni dello studio. Tornando in taxi lo sfoglio attentamente. Secondo i loro dati l'Italia è il paese straniero che compra più di tutti, quasi tutto. Il lavoro di centinaia di giapponesi entra nelle nostre case, nella veste di personaggi e storie che alla stragrande maggioranza dei telespettatori italiani sembrano avere caratteristiche molto simili tanto che tutti sono indifferentemente (ed erratamente) "fumetti giapponesi". Eppure qui ogni regista, ogni animatore è riconosciuto per il proprio differente stile grafico e narrativo. Infatti non è un caso se andando nelle edicole di Tokio si possono comprare sei lussuosissime riviste sulle serie animate in cui animatori e registi (e doppiatori - Ndr) raccontano la propria vita e vengono fotografati nella loro intimità come qui da noi accade a Pippo Baudo o a Celentano. E invece sono Masakuzu Katsura, Yudematago, Yasuichi Oshima, Masahide Motohashi, creatori di Wingman, Mr. Muscleman e di altri grandi protagonisti dei telefilm animati giapponesi.



e dell'edizione. I macchinari non hanno nulla di particolare rispetto ad altri studi e l'unica sorpresa qui è quella di dovermi togliere le scarpe e infilare delle pantofole di plastica per entrare nella stanza delle riprese, l'unica con la moquette.
Andando verso il retro dello studio ci si dirige su per una scala esterna. In un altro stanzone che sembra più improvvisato troviamo un piccolo staff che lavora per realizzare le animazioni dei personaggi dei fumetti Marvel, cioè l'**Uomo Ragno**, i **Fantastici Quattro, Muppet Babies, G.I. Joe** e altri. Il supervisore che è della Marvel e viene dagli States, mi spiega quanto sia grande la convenienza economica realizzare qui piuttosto che in America: è lo stesso discorso per cui è più conveniente fare uno sfondo piuttosto che chiederlo al computer, cioè che qui, come a Taiwan o in Corea, la manodopera ha costi bassissimi. Per di più, in Giappone, gli sfondi, assieme ai lucidi delle animazioni, ai fogli macchina (quelli con le istruzioni per l'operatore), ai disegni preparatori a matita, possono essere rivenduti. E' quanto avviene nel "Toei Animation Fan Club", un variopinto negozio adiacente allo studio nel quale viene venduto qualsiasi oggetto purché abbia stampato effigie o nome di un personaggio Toei. Penne, astucci, buste, quaderni, righelli, carte da gioco, perfino spezzoni di pellicola e molto altro ancora. E, appunto, buste con gli originali: costano tre-quattromila lire. Se ci sono anche gli sfondi, poco di più.
La visita sta per terminare. Mr. Umeda mi mostra alcune lettere di appassionati italiani che scrivono in inglese alla Toei congratulandosi e chiedendo informazioni, esternando la propria protesta nei confronti delle crociate italiane contro i cartoon giapponesi, ma soprattutto per chiedere se ci sono scuole per animatori in Giappone. "Il mestiere si impara soprattutto lavorando", mi dice Mr. Umeda, offrendomi anche il catalogo delle produzioni dello studio. Tornando in taxi lo sfoglio attentamente. Secondo i loro dati l'Italia è il paese straniero che compra più di tutti, quasi tutto. Il lavoro di centinaia di giapponesi entra nelle nostre case, nella veste di personaggi e storie che alla stragrande maggioranza dei telespettatori italiani sembrano avere caratteristiche molto simili tanto che tutti sono indifferentemente (ed erratamente) "fumetti giapponesi". Eppure qui ogni regista, ogni animatore è riconosciuto per il proprio differente stile grafico e narrativo. Infatti non è un caso se andando nelle edicole di Tokio si possono comprare sei lussuosissime riviste sulle serie animate in cui animatori e registi (e doppiatori - Ndr) raccontano la propria vita e vengono fotografati nella loro intimità come qui da noi accade a Pippo Baudo o a Celentano. E invece sono Masakuzu Katsura, Yudematago, Yasuichi Oshima, Masahide Motohashi, creatori di Wingman, Mr. Muscleman e di altri grandi protagonisti dei telefilm animati giapponesi.

CURIOSITA'

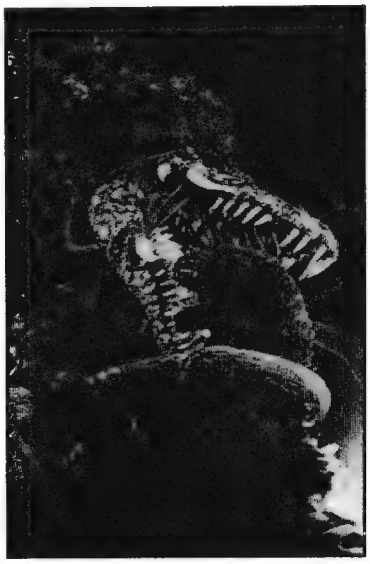
SERIAL -I potenti guerrieri dalle luccicanti e complicate armature sembrano aver esercitato un particolare fascino sul pubblico nipponico. Dopo **Saint Selya** e **Samurai Troopers**, è stata prodotta dagli studi d'animazione giapponesi un'altra serie di questo tipo, **Shurato**, basata però sulla mitologia indiana. Non ci resta che attendere il nuovo cambio di direzione che l'animazione prenderà una volta esaurito anche questo filone.

MANGA -Notizia confortante per i fans di **Nausicaä**: l'avvincente serie è ripresa sulle pagine di Animage, rivista giapponese dedicata all'animazione. Tutti coloro che hanno avuto modo di seguire l'edizione americana di questo fumetto, potranno presto conoscerne il seguito continuando ad acquistare le testate della Viz Comics.

LIBRI -E' ormai noto che la serie **Kidoo Senshi Gundam** è ispirata a "Fanteria dello spazio" e "La luna è una severa maestra" di Robert Heinlein (edito in Italia dalla Mondadori), anche se in realtà è stata ripresa solo una vaga idea di base dell'opera originale. Recentemente però, in Giappone, **Starship Troopers** -titolo originale del primo- è stato ripreso per realizzare una serie di OAV animati.

TV -Dopo le repliche estive, **Saint Selya** (I cavalieri dello zodiaco) tornerà sui nostri teleschermi in autunno, mentre **Dirty Pair** è riconfermato su Odeon, anche se non ne sentiremo parlare prima di Natale.

FILM -**Gojira** (Godzilla) è tornato per tutti gli amanti del monster-movie. Nel nuovo episodio della saga il simpatico lucertolone si trova a combattere contro un famelico mostro grande il doppio di lui e pieno di zanne e di tentacoli: ciò che stona veramente è il nome.... Violante!!!



CURIOSITA'

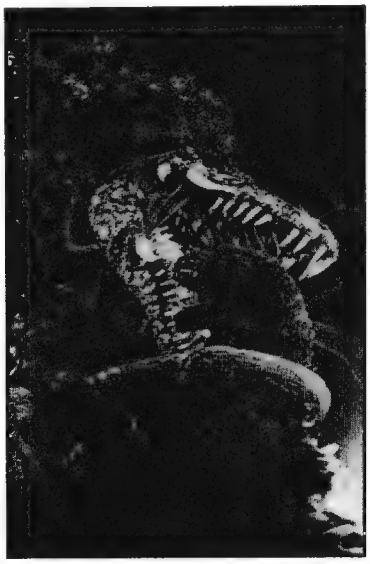
SERIAL -I potenti guerrieri dalle luccicanti e complicate armature sembrano aver esercitato un particolare fascino sul pubblico nipponico. Dopo **Saint Selya** e **Samurai Troopers**, è stata prodotta dagli studi d'animazione giapponesi un'altra serie di questo tipo, **Shurato**, basata però sulla mitologia indiana. Non ci resta che attendere il nuovo cambio di direzione che l'animazione prenderà una volta esaurito anche questo filone.

MANGA -Notizia confortante per i fans di **Nausicaä**: l'avvincente serie è ripresa sulle pagine di Animage, rivista giapponese dedicata all'animazione. Tutti coloro che hanno avuto modo di seguire l'edizione americana di questo fumetto, potranno presto conoscerne il seguito continuando ad acquistare le testate della Viz Comics.

LIBRI -E' ormai noto che la serie **Kidoo Senshi Gundam** è ispirata a "Fanteria dello spazio" e "La luna è una severa maestra" di Robert Heinlein (edito in Italia dalla Mondadori), anche se in realtà è stata ripresa solo una vaga idea di base dell'opera originale. Recentemente però, in Giappone, **Starship Troopers** -titolo originale del primo- è stato ripreso per realizzare una serie di OAV animati.

TV -Dopo le repliche estive, **Saint Selya** (I cavalieri dello zodiaco) tornerà sui nostri teleschermi in autunno, mentre **Dirty Pair** è riconfermato su Odeon, anche se non ne sentiremo parlare prima di Natale.

FILM -**Gojira** (Godzilla) è tornato per tutti gli amanti del monster-movie. Nel nuovo episodio della saga il simpatico lucertolone si trova a combattere contro un famelico mostro grande il doppio di lui e pieno di zanne e di tentacoli: ciò che stona veramente è il nome.... Violante!!!



ZILLION

di MASSIMILIANO DE GIOVANNI

Il successo di un cartone animato non è sempre dovuto a una geniale sceneggiatura o all'originalità di un soggetto; spesso, infatti, subentrano altri fattori che colpiscono il pubblico influenzandone il gusto.
E' forse questo il caso di **Zillion**, una serie minore dal punto di vista qualitativo, che getta le sue premesse in uno stereotipo della fantascienza mondiale, ormai ampiamente sfruttato anche nell'animazione giapponese: la colonizzazione di un nuovo mondo a causa dell'eccessiva sovrappopolazione. La serie nasce da un accordo stipulato nel 1986 fra i responsabili del marketing della Sega, nota industria nipponica di videogames, e i rappresentanti della Tatsunoko, per la promozione dell'omonima pistola laser giocattolo dal design affusolato. Solitamente avviene il processo inverso e le serie animate -come impongono le leggi di mercato- creano tanti gadgets quanto maggiore è l'indice d'ascolto riscontrato. **Zillion**, invece, è una bieca operazione pubblicitaria, pensata e realizzata nel 1987 con il solo scopo di garantire il successo di un giocattolo.
Le prime impressioni riguardo la breve serie -conta solo 31 episodi- sono piuttosto negative, la storia ha infatti origine nel 2250 con l'atterraggio delle astronavi terrestri su Malice, un pianeta-side dalla particolare formazione rocciosa, dalla temperatura variabile e dalle frequenti eclissi lunari, ma perfetto per poter divenire una seconda Terra.
La banalità delle premesse conti-

Champ, JJ ed **Apple**, membri delle White Nuts.

ZILLION

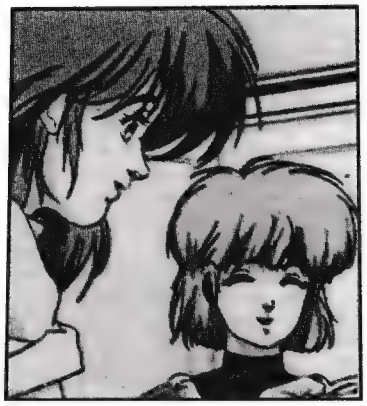
di MASSIMILIANO DE GIOVANNI

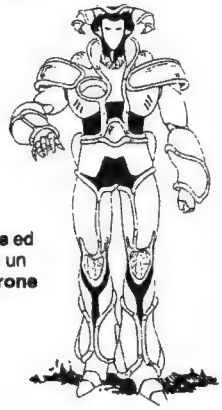
Il successo di un cartone animato non è sempre dovuto a una geniale sceneggiatura o all'originalità di un soggetto; spesso, infatti, subentrano altri fattori che colpiscono il pubblico influenzandone il gusto.
E' forse questo il caso di **Zillion**, una serie minore dal punto di vista qualitativo, che getta le sue premesse in uno stereotipo della fantascienza mondiale, ormai ampiamente sfruttato anche nell'animazione giapponese: la colonizzazione di un nuovo mondo a causa dell'eccessiva sovrappopolazione. La serie nasce da un accordo stipulato nel 1986 fra i responsabili del marketing della Sega, nota industria nipponica di videogames, e i rappresentanti della Tatsunoko, per la promozione dell'omonima pistola laser giocattolo dal design affusolato. Solitamente avviene il processo inverso e le serie animate -come impongono le leggi di mercato- creano tanti gadgets quanto maggiore è l'indice d'ascolto riscontrato. **Zillion**, invece, è una bieca operazione pubblicitaria, pensata e realizzata nel 1987 con il solo scopo di garantire il successo di un giocattolo.
Le prime impressioni riguardo la breve serie -conta solo 31 episodi- sono piuttosto negative, la storia ha infatti origine nel 2250 con l'atterraggio delle astronavi terrestri su Malice, un pianeta-side dalla particolare formazione rocciosa, dalla temperatura variabile e dalle frequenti eclissi lunari, ma perfetto per poter divenire una seconda Terra.
La banalità delle premesse conti-

Champ, JJ ed **Apple**, membri delle White Nuts.

A sinistra, **JJ**. A destra **Apple** e **JJ** in una divertente situazione.

nua con l'arrivo di una popolazione aliena dai pari problemi di sovrappopolazione che, nel 2387, distruggendo la flotta terrestre, entra nello spazio di Malice per occupare il pianeta con la forza. Gli invasori provenienti da Noza si installano su Rires, la luna vicina, e preparano l'esercito, contro il quale le comuni armi non hanno effetto, per l'attacco finale. Quando ogni speranza sembra ormai persa -guarda caso- i terrestri trovano la risposta ai loro problemi in un materiale sconosciuto e in tre misteriosi fucili, lasciati dalla popolazione che aveva precedentemente abitato il pianeta. In difesa di Malice viene così creato un nuovo gruppo combattente, le White Nuts (Noccioline Bianche), costituito principalmente da JJ, Champ e Apple.
Gli elementi classici, ormai presenti in ogni conflitto, statici, ripetitivi e propri del déja vu fanno pensare al peggio, ma a questo punto, in cui inizia realmente la serie, si ha un cambiamento sostanziale nella forma e soprattutto nel modo di rappresentare gli avvenimenti, che si susseguono freneticamente a opera dei protagonisti.
I tre ragazzi si scontrano con l'esercito nemico, guidato dal barone Ricks, conseguendo una prima vittoria. Il generale di Noza è estremamente seccato per l'incapacità di Ricks di sottomettere il popolo di Malice e solo il tempestivo intervento di Admiss, comandante supremo delle forze nemiche, impedisce l'imminente esecuzione del capitano. Al barone è data un'ultima possibilità di riscatto, ma quando si trova di fronte a JJ, che riesce a ferirgli un corno, non riesce a ucciderlo: lo scontro termina con il ragazzo privo di sensi, che viene portato in salvo dal compagno Champ, e con Ricks troppo sofferente per finire definitivamente il membro delle White Nuts. Umiliato e deriso, il barone attua un nuovo piano, rapisce Apple ed Emi, la segretaria del team al servizio di Mr. Gord, e chiede in cambio della loro vita le tre armi Zillion. Costretti dal ricatto, i due ragazzi obbediscono all'ordine, ma JJ, intercettato il fucile del compagno, spara contro la propria pistola cogliendo di sorpresa il comandante nemico. Così, mirando con estrema precisione a Ricks libera le due amiche prigioniere. Una volta in salvo, Dave, un ingegnere meccanico al servizio di Malice, crea un nuovo fucile per JJ, modifica l'arma di Champ in un fucile di precisione e costruisce per Apple un nuovo attacco, che trasforma la sua pistola in una mitragliatrice.
Con l'aiuto di un gruppo di soldati, il trio, a bordo del potente Big Porter, penetra nella base spaziale del barone, che era riuscito a fuggire incolume dal precedente scontro, e distrugge il principale generatore. Terminata l'azione, le White Nuts si allontanano mentre la fortezza esplode: JJ e Ricks spariscono dalla vista e di loro non rimane nessuna traccia. Dopo vane ricerche, Champ e Apple vengono indirizzati all'ospedale della vicina D-Town da un uomo che aveva fornito un'attenta descrizione del compagno, ma lì sono vittime di un'imboscata da parte dell'esercito di Noza. JJ appare dal nulla appena in tempo per salvare il proprio gruppo e parla ai compagni della sua fuga a bordo di una macchina nemica.
Nel frattempo, Admiss chiede l'aiuto del direttore Kaliga, grande scienziato, per realizzare una razza di super-soldati e, dopo attenti studi, vengono creati Gerdock, Nabaro e Solier, tre potenti

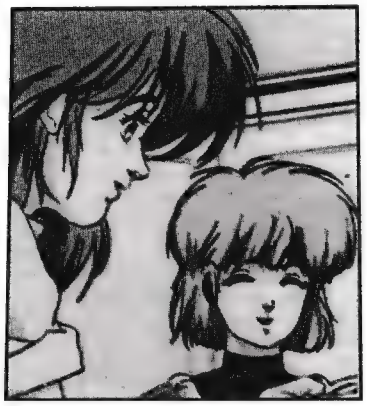


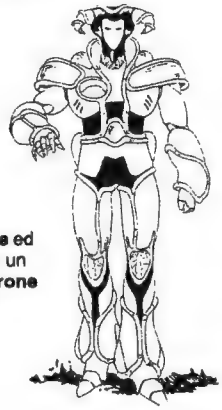


A sinistra **Apple** ed **Emi**. A destra, un "settei" del **Barone Ricks**.

A sinistra, **JJ**. A destra **Apple** e **JJ** in una divertente situazione.

nua con l'arrivo di una popolazione aliena dai pari problemi di sovrappopolazione che, nel 2387, distruggendo la flotta terrestre, entra nello spazio di Malice per occupare il pianeta con la forza. Gli invasori provenienti da Noza si installano su Rires, la luna vicina, e preparano l'esercito, contro il quale le comuni armi non hanno effetto, per l'attacco finale. Quando ogni speranza sembra ormai persa -guarda caso- i terrestri trovano la risposta ai loro problemi in un materiale sconosciuto e in tre misteriosi fucili, lasciati dalla popolazione che aveva precedentemente abitato il pianeta. In difesa di Malice viene così creato un nuovo gruppo combattente, le White Nuts (Noccioline Bianche), costituito principalmente da JJ, Champ e Apple.
Gli elementi classici, ormai presenti in ogni conflitto, statici, ripetitivi e propri del déja vu fanno pensare al peggio, ma a questo punto, in cui inizia realmente la serie, si ha un cambiamento sostanziale nella forma e soprattutto nel modo di rappresentare gli avvenimenti, che si susseguono freneticamente a opera dei protagonisti.
I tre ragazzi si scontrano con l'esercito nemico, guidato dal barone Ricks, conseguendo una prima vittoria. Il generale di Noza è estremamente seccato per l'incapacità di Ricks di sottomettere il popolo di Malice e solo il tempestivo intervento di Admiss, comandante supremo delle forze nemiche, impedisce l'imminente esecuzione del capitano. Al barone è data un'ultima possibilità di riscatto, ma quando si trova di fronte a JJ, che riesce a ferirgli un corno, non riesce a ucciderlo: lo scontro termina con il ragazzo privo di sensi, che viene portato in salvo dal compagno Champ, e con Ricks troppo sofferente per finire definitivamente il membro delle White Nuts. Umiliato e deriso, il barone attua un nuovo piano, rapisce Apple ed Emi, la segretaria del team al servizio di Mr. Gord, e chiede in cambio della loro vita le tre armi Zillion. Costretti dal ricatto, i due ragazzi obbediscono all'ordine, ma JJ, intercettato il fucile del compagno, spara contro la propria pistola cogliendo di sorpresa il comandante nemico. Così, mirando con estrema precisione a Ricks libera le due amiche prigioniere. Una volta in salvo, Dave, un ingegnere meccanico al servizio di Malice, crea un nuovo fucile per JJ, modifica l'arma di Champ in un fucile di precisione e costruisce per Apple un nuovo attacco, che trasforma la sua pistola in una mitragliatrice.
Con l'aiuto di un gruppo di soldati, il trio, a bordo del potente Big Porter, penetra nella base spaziale del barone, che era riuscito a fuggire incolume dal precedente scontro, e distrugge il principale generatore. Terminata l'azione, le White Nuts si allontanano mentre la fortezza esplode: JJ e Ricks spariscono dalla vista e di loro non rimane nessuna traccia. Dopo vane ricerche, Champ e Apple vengono indirizzati all'ospedale della vicina D-Town da un uomo che aveva fornito un'attenta descrizione del compagno, ma lì sono vittime di un'imboscata da parte dell'esercito di Noza. JJ appare dal nulla appena in tempo per salvare il proprio gruppo e parla ai compagni della sua fuga a bordo di una macchina nemica.
Nel frattempo, Admiss chiede l'aiuto del direttore Kaliga, grande scienziato, per realizzare una razza di super-soldati e, dopo attenti studi, vengono creati Gerdock, Nabaro e Solier, tre potenti





A sinistra **Apple** ed **Emi**. A destra, un "settei" del **Barone Ricks**.

guerrieri in grado di resistere alle armi Zillion, che provano presto il loro valore durante una battaglia in cui JJ muore e gli altri componenti del team vengono messi con le spalle al muro. Come per magia -e qui è la vera forza del gioco giapponese che viene a essere il grande protagonista- dalla pistola di JJ parte un'intensa luce rossa, che avvolge il corpo del ragazzo facendolo miracolosamente resuscitare. Il colpo di scena è indubbio, ma la struttura dell'episodio appare estremamente forzata e, in fondo, la mancanza di originalità non provoca nessuna sensazione nel telespettatore, che rimane impassibile di fronte allo svilupparsi degli avvenimenti. Il giovane eroe, quindi, si rialza e, al pieno della forma, salva i compagni dai guerrieri di Noza.

Durante il party per l'anniversario della colonizzazione di Malice, i guerrieri di Noza fanno irruzione e si preparano ad attaccare i membri delle White Nuts presenti alla festa, ma all'improvviso appare Ricks reclamante vendetta. Il barone nemico rinuncia però a uccidere JJ, poiché disarmato, e lascia il combattimento per un altro giorno.

Un attacco nemico, intanto, distrugge le cisterne contenenti lo zillionum e il team di Malice, con la minima scorta di energia rimasta, parte per indagare nei riguardi di nuova base Noza recentemente scoperta. Dave crea per loro un amplificatore di energia, che aumenta di 60 volte il potere dei fucili Zillion, ma i colpi a disposizione rimangono solo tre. Apple e JJ vengono presto attaccati dai guerrieri nemici e da Ricks che rivolge la sua attenzione al ragazzo in particolare. Durante il loro ultimo scontro interviene anche Nabaro, che viene prima respinto da entrambi per poi morire trafitto da una spada per mano di Ricks. Il duello finale vede la vittoria di JJ e la morte dell'avversario, inoltre le White Nuts trovano un astuccio pieno del prezioso Zillionum, ricaricano le armi e si preparano a dar battaglia. L'esercito di Noza viene presto sbaragliato e Admiss reagisce decidendo di bombardare Malice da Lila, seconda luna del pianeta. Modificato il Big Porter in un razzo, il gruppo parte verso lo spazio per fermare i missili nemici prima del lancio. Solier e Gerdock intervengono per ostacolare la missione delle White Nuts, ma Emi e Mr. Gord distruggono le ali del Jet Pack di Solier, che esplode davanti a loro, mentre Gerdock fugge via inosservato. Il Big Porter entra nella base principale attra-

guerrieri in grado di resistere alle armi Zillion, che provano presto il loro valore durante una battaglia in cui JJ muore e gli altri componenti del team vengono messi con le spalle al muro. Come per magia -e qui è la vera forza del gioco giapponese che viene a essere il grande protagonista- dalla pistola di JJ parte un'intensa luce rossa, che avvolge il corpo del ragazzo facendolo miracolosamente resuscitare. Il colpo di scena è indubbio, ma la struttura dell'episodio appare estremamente forzata e, in fondo, la mancanza di originalità non provoca nessuna sensazione nel telespettatore, che rimane impassibile di fronte allo svilupparsi degli avvenimenti. Il giovane eroe, quindi, si rialza e, al pieno della forma, salva i compagni dai guerrieri di Noza.

Durante il party per l'anniversario della colonizzazione di Malice, i guerrieri di Noza fanno irruzione e si preparano ad attaccare i membri delle White Nuts presenti alla festa, ma all'improvviso appare Ricks reclamante vendetta. Il barone nemico rinuncia però a uccidere JJ, poiché disarmato, e lascia il combattimento per un altro giorno.

Un attacco nemico, intanto, distrugge le cisterne contenenti lo zillionum e il team di Malice, con la minima scorta di energia rimasta, parte per indagare nei riguardi di nuova base Noza recentemente scoperta. Dave crea per loro un amplificatore di energia, che aumenta di 60 volte il potere dei fucili Zillion, ma i colpi a disposizione rimangono solo tre. Apple e JJ vengono presto attaccati dai guerrieri nemici e da Ricks che rivolge la sua attenzione al ragazzo in particolare. Durante il loro ultimo scontro interviene anche Nabaro, che viene prima respinto da entrambi per poi morire trafitto da una spada per mano di Ricks. Il duello finale vede la vittoria di JJ e la morte dell'avversario, inoltre le White Nuts trovano un astuccio pieno del prezioso Zillionum, ricaricano le armi e si preparano a dar battaglia. L'esercito di Noza viene presto sbaragliato e Admiss reagisce decidendo di bombardare Malice da Lila, seconda luna del pianeta. Modificato il Big Porter in un razzo, il gruppo parte verso lo spazio per fermare i missili nemici prima del lancio. Solier e Gerdock intervengono per ostacolare la missione delle White Nuts, ma Emi e Mr. Gord distruggono le ali del Jet Pack di Solier, che esplode davanti a loro, mentre Gerdock fugge via inosservato. Il Big Porter entra nella base principale attra-

verso il sistema di difesa di Admiss e l'ultimo guerriero di Noza viene ucciso nel tentativo di difendere la base. Mentre Apple e Champ si dirigono alla sezione lanci, JJ trova la stanza "seme" di Noza (l'area coltivata dalla nuova generazione) ed è presto avvinto in pericolosi tentacoli bianchi presenti nella camera, che iniziano a succhiare la sua energia vitale. Apple e Champ irrompono nella stanza e per salvare il compagno distruggono il sistema di difesa,

Sopra, due guerrieri Noza.

La copertina della videocassetta di **Burning Night**.

vitale per i giovani di Noza. Disperata, Admiss fugge portando con sé l'ultimo seme rimasto, ma è presto raggiunta dal gruppo di Malice, che rinuncia ad ucciderla riponendo le armi. Improvvisamente la stanza è invasa dalla luce rossa della pistola di JJ, una piramide di energia si proietta nello spazio esterno e, grazie all'energia Zillion, trasporta il seme di Noza in un altro pianeta, in un altro tempo, anni luce lontano da Malice, dove il popolo alieno possa continuare a vivere. I tre fucili si convertono in pura energia e i tre ragazzi tornano sul loro pianeta, finalmente salvo.

La serie, oltre a presentare il desiderato lieto fine, offre una via di salvezza per il nemico, vittima anch'esso di una calamità naturale. Inoltre, è importante soffermarsi sullo studio dei personaggi estremamente preciso e ben caratterizzato, che difficilmente perde sicurezza nelle scene più drammatiche. Il pathos è particolarmente sentito, ad esempio, quando JJ , ascoltando non visto una conversazione, viene a sapere che la propria ammissione fra le White Nuts è attribuibile a un errore del computer.

Zillion diviene in breve tempo anche un film di 45 minuti prodotto su videocassetta dalla King Record; anche se l'atmosfera della serie perde di tensione, per la presenza di frequenti momenti musicali, **Burning Night** -il titolo dell'OAV- è sicuramente di chiaro impatto, e le vendite ne hanno decretato il successo.

verso il sistema di difesa di Admiss e l'ultimo guerriero di Noza viene ucciso nel tentativo di difendere la base. Mentre Apple e Champ si dirigono alla sezione lanci, JJ trova la stanza "seme" di Noza (l'area coltivata dalla nuova generazione) ed è presto avvinto in pericolosi tentacoli bianchi presenti nella camera, che iniziano a succhiare la sua energia vitale. Apple e Champ irrompono nella stanza e per salvare il compagno distruggono il sistema di difesa,

Sopra, due guerrieri Noza.

La copertina della videocassetta di **Burning Night**.

vitale per i giovani di Noza. Disperata, Admiss fugge portando con sé l'ultimo seme rimasto, ma è presto raggiunta dal gruppo di Malice, che rinuncia ad ucciderla riponendo le armi. Improvvisamente la stanza è invasa dalla luce rossa della pistola di JJ, una piramide di energia si proietta nello spazio esterno e, grazie all'energia Zillion, trasporta il seme di Noza in un altro pianeta, in un altro tempo, anni luce lontano da Malice, dove il popolo alieno possa continuare a vivere. I tre fucili si convertono in pura energia e i tre ragazzi tornano sul loro pianeta, finalmente salvo.

La serie, oltre a presentare il desiderato lieto fine, offre una via di salvezza per il nemico, vittima anch'esso di una calamità naturale. Inoltre, è importante soffermarsi sullo studio dei personaggi estremamente preciso e ben caratterizzato, che difficilmente perde sicurezza nelle scene più drammatiche. Il pathos è particolarmente sentito, ad esempio, quando JJ , ascoltando non visto una conversazione, viene a sapere che la propria ammissione fra le White Nuts è attribuibile a un errore del computer.

Zillion diviene in breve tempo anche un film di 45 minuti prodotto su videocassetta dalla King Record; anche se l'atmosfera della serie perde di tensione, per la presenza di frequenti momenti musicali, **Burning Night** -il titolo dell'OAV- è sicuramente di chiaro impatto, e le vendite ne hanno decretato il successo.

RUMIKO TAKAHASHI

di ANDREA BARICORDI

Quando si parla di fumetto umoristico giapponese, il primo nome che viene spontaneo citare è quello di Rumiko Takahashi.
Rumiko Takahashi è una simpatica monella di 33 anni che ha deciso di diventare a tutti i costi una "star" del manga giapponese, senza però immaginare che il suo nome sarebbe divenuto -e ora lo è- famoso praticamente in tutto il mondo.
Nata nel 1957 nella città di Niigata, a Nord di Tokyo, Rumiko inizia ben presto a interessarsi al mondo dei fumetti, e giunta in età scolastica studia seriamente l'arte del manga. Durante il periodo in cui frequenta un collegio femminile a Tokyo, conosce Kazuo Koike, che successivamente realizzerà il soggetto e la sceneggiatura di **Crying Freeman**, ed insieme imparano cosa significa lavorare professionalmente nel campo del fumetto.
A soli 21 anni riesce a vincere un premio speciale messo in palio dalla casa editrice Shogakukan nel Concorso Annuale per Nuovi Artisti del Fumetto. L'ambìto riconoscimento fa guadagnare alla Takahashi la fiducia dell'editore delegato e così, nello stesso anno, le viene data carta bianca per la realizzazione di una serie a fumetti interamente scritta e disegnata da lei.
Il 1978 segna così l'inizio della pubblicazione di uno dei più famosi fumetti giapponesi, **Uruseiyatsura**, ormai notissimo anche in Europa grazie al serial televisivo animato prodotto nel 1981, giunto in Italia come **Lamù**.
La storia tratta del complesso rapporto di amore e odio tra una ragazza aliena proveniente dal pianeta degli orchi e uno scapestrato liceale giapponese dall'espressione idiota. Fin dal titolo l'autrice mette in chiaro che la serie sarà interamente basata su frenesia, schizofrenia e giochi di parole: "urusai" è un termine giapponese che indica qualcosa o

RUMIKO TAKAHASHI

di ANDREA BARICORDI

Quando si parla di fumetto umoristico giapponese, il primo nome che viene spontaneo citare è quello di Rumiko Takahashi.
Rumiko Takahashi è una simpatica monella di 33 anni che ha deciso di diventare a tutti i costi una "star" del manga giapponese, senza però immaginare che il suo nome sarebbe divenuto -e ora lo è- famoso praticamente in tutto il mondo.
Nata nel 1957 nella città di Niigata, a Nord di Tokyo, Rumiko inizia ben presto a interessarsi al mondo dei fumetti, e giunta in età scolastica studia seriamente l'arte del manga. Durante il periodo in cui frequenta un collegio femminile a Tokyo, conosce Kazuo Koike, che successivamente realizzerà il soggetto e la sceneggiatura di **Crying Freeman**, ed insieme imparano cosa significa lavorare professionalmente nel campo del fumetto.
A soli 21 anni riesce a vincere un premio speciale messo in palio dalla casa editrice Shogakukan nel Concorso Annuale per Nuovi Artisti del Fumetto. L'ambìto riconoscimento fa guadagnare alla Takahashi la fiducia dell'editore delegato e così, nello stesso anno, le viene data carta bianca per la realizzazione di una serie a fumetti interamente scritta e disegnata da lei.
Il 1978 segna così l'inizio della pubblicazione di uno dei più famosi fumetti giapponesi, **Uruseiyatsura**, ormai notissimo anche in Europa grazie al serial televisivo animato prodotto nel 1981, giunto in Italia come **Lamù**.
La storia tratta del complesso rapporto di amore e odio tra una ragazza aliena proveniente dal pianeta degli orchi e uno scapestrato liceale giapponese dall'espressione idiota. Fin dal titolo l'autrice mette in chiaro che la serie sarà interamente basata su frenesia, schizofrenia e giochi di parole: "urusai" è un termine giapponese che indica qualcosa o

Azusa durante un attacco omicida da Warau Hyoomato.

qualcuno di estremamente rumoroso, per cui, trasformando la parte finale (...sai) in "sei" (stella) la frase modifica il suo significato. Fatto sta che nessuno è ancora riuscito ad adattarlo in altre lingue senza alterarne il doppio senso, tanto che nella versione americana è rimasto in originale come sottotitolo, mentre il nome della testata è diventato un laconico "Lum". Nessun editore avrebbe infatti il coraggio di pubblicare un fumetto intitolato "Una stella chiassosa di nome Uru dalla quale provengono esseri che sono chiassosi come la stella Uru da cui prendono il nome..." e così via.

Fatto sta, comunque, che la storia inizia con un tentativo di invasione della terra da parte di un gruppo di alieni morfologicamente simili agli antichi orchi-diavoli giapponesi dotati di corna, zanne e indumenti di pelle tigrata, ma in possesso di incredibili navi spaziali e apparecchiature al limite della fantascienza.

Gli orchi lasciano una possibilità di salvezza agli abitanti della terra: un terrestre dovrà rincorrere un alieno e afferrargli le corna prima dello scadere del tempo concesso. Purtroppo a dover svolgere tale compito è Ataru Moroboshi, un ragazzo non troppo brillante le cui occupazioni primarie consistono in dormire, mangiare e andare a "caccia di donne" con scarsi risultati. L'alieno, invece, è una giovane ragazza dai lunghi capelli verdi e coperta solo da un succinto bikini di tigrato. A differenza delle previsioni di genitori e amici, che considerano il ragazzo una nullità, Ataru riesce a vincere la gara nonostante la capacità dell'aliena di volare e lanciare violente scariche elettriche; impressionata dal gesto, Lum -questo è il nome della ragazza- decide di diventare la consorte di Ataru, e si insedia a casa sua nonostante le proteste di Shinobu, l'esile ma forzutissima e collerica ragazza del terrestre. Il triangolo che si instaura causa incredibili cataclismi ai danni della città, coadiuvato dal costante intervento di elementi esterni. E' il caso del prete buddista Sakurambo, impassibile portatore di yella odiato da tutti; benché il suo nome sia scritto con gli ideogrammi giapponesi di "ciliegia", Ataru si diverte a "chiamarlo" Sakurambo, ma con i con i caratteri che hanno il significato di "stupido bonzo casinista". Un altro personaggio fondamentale è il ricchissimo Shotaro Mendoo, giovane discendente di un'antica famiglia di samurai e innamorato di Lum; oppure Ryunosuke, una ragazza costretta dal padre a vestirsi e a comportarsi come un maschio; decisivo nel triangolo amoroso è l'intervento di Rey, vecchio boy-friend di Lum dal bell'aspetto, ma succube di un appetito abissale che lo tramuta spesso in un gigantesco bestione cornuto, e di Ran, una compagna d'infanzia di Lum che dietro l'aspetto grazioso nasconde una sete di vendetta mai appagata nei confronti dell'amica che, in età adolescenziale, le aveva "rubato" il cuore del sopracitato Rei. Successivamente interviene la principessa Kurama, erede al trono dei Tengu -i folletti dal lungo naso- in

Gli inquilini di Maison Ikkoku: **Yotsuya**, la signora **Ichinose** e **Akemi**.

cerca di un consorte. E non si possono nemmeno tralasciare Benten, la giovane dea della ricchezza, e Oyuki, la dama di ghiaccio, entrambe compagne di scuola di Lum. L'elenco non sarebbe completo se ci si dimenticasse della costante presenza di Kakugari, Kibi e Perma, compagni di classe di Ataru, capitanati dall'angosciato e angosciante Megane ("occhiali"), senza dimenticarsi della procace Sakura, l'eclettica nipote di Sakurambo che svolge contemporaneamente le attività di infermiera e di esorcista.

E' proprio qui la forza di Uruseiyatsura: il continuo accavallarsi di personaggi principali a pari livello, una baraonda di singole storie che va a "contaminare" la vicenda base aprendo sem-

Kyoko e Yuusaku.

pre nuovi sviluppi e fornendo esilaranti tormentoni.

Per ben nove anni il manga si protrae sulle pagine della celebre rivista di fumetti Shoonen Sunday Comics, creandosi una schiera di fans di tutte le età, appassionati dalle situazioni dissacranti l'intera cultura giapponese, dalla religione all'attuale stile di vita, dalle leggende tradizionali alle moderne istituzioni. La serie a fumetti si conclude al 32° volume con una lunga storia a episodi intitolata **Boy Meets Girl** divenuto poi un film -di cui ci occuperemo in futuro.

Durante la pubblicazione di Uruseiyatsura, Rumiko Takahashi inizia a portare avanti parallelamente un altro progetto intitolato **Maison Ikkoku** che, a soli due anni dalla pubblicazione in volumetti singoli di Uruseiyatsura, viene stampato in versione de-luxe dopo essersi distinto fra gli altri manga della rivista Big Comics. Protagonisti alla pari della vicenda sono Yuusaku Godai e Kyoko Otonashi, rispettivamente un

Azusa durante un attacco omicida da Warau Hyoomato.

qualcuno di estremamente rumoroso, per cui, trasformando la parte finale (...sai) in "sei" (stella) la frase modifica il suo significato. Fatto sta che nessuno è ancora riuscito ad adattarlo in altre lingue senza alterarne il doppio senso, tanto che nella versione americana è rimasto in originale come sottotitolo, mentre il nome della testata è diventato un laconico "Lum". Nessun editore avrebbe infatti il coraggio di pubblicare un fumetto intitolato "Una stella chiassosa di nome Uru dalla quale provengono esseri che sono chiassosi come la stella Uru da cui prendono il nome..." e così via.

Fatto sta, comunque, che la storia inizia con un tentativo di invasione della terra da parte di un gruppo di alieni morfologicamente simili agli antichi orchi-diavoli giapponesi dotati di corna, zanne e indumenti di pelle tigrata, ma in possesso di incredibili navi spaziali e apparecchiature al limite della fantascienza.

Gli orchi lasciano una possibilità di salvezza agli abitanti della terra: un terrestre dovrà rincorrere un alieno e afferrargli le corna prima dello scadere del tempo concesso. Purtroppo a dover svolgere tale compito è Ataru Moroboshi, un ragazzo non troppo brillante le cui occupazioni primarie consistono in dormire, mangiare e andare a "caccia di donne" con scarsi risultati. L'alieno, invece, è una giovane ragazza dai lunghi capelli verdi e coperta solo da un succinto bikini di tigrato. A differenza delle previsioni di genitori e amici, che considerano il ragazzo una nullità, Ataru riesce a vincere la gara nonostante la capacità dell'aliena di volare e lanciare violente scariche elettriche; impressionata dal gesto, Lum -questo è il nome della ragazza- decide di diventare la consorte di Ataru, e si insedia a casa sua nonostante le proteste di Shinobu, l'esile ma forzutissima e collerica ragazza del terrestre. Il triangolo che si instaura causa incredibili cataclismi ai danni della città, coadiuvato dal costante intervento di elementi esterni. E' il caso del prete buddista Sakurambo, impassibile portatore di yella odiato da tutti; benché il suo nome sia scritto con gli ideogrammi giapponesi di "ciliegia", Ataru si diverte a "chiamarlo" Sakurambo, ma con i con i caratteri che hanno il significato di "stupido bonzo casinista". Un altro personaggio fondamentale è il ricchissimo Shotaro Mendoo, giovane discendente di un'antica famiglia di samurai e innamorato di Lum; oppure Ryunosuke, una ragazza costretta dal padre a vestirsi e a comportarsi come un maschio; decisivo nel triangolo amoroso è l'intervento di Rey, vecchio boy-friend di Lum dal bell'aspetto, ma succube di un appetito abissale che lo tramuta spesso in un gigantesco bestione cornuto, e di Ran, una compagna d'infanzia di Lum che dietro l'aspetto grazioso nasconde una sete di vendetta mai appagata nei confronti dell'amica che, in età adolescenziale, le aveva "rubato" il cuore del sopracitato Rei. Successivamente interviene la principessa Kurama, erede al trono dei Tengu -i folletti dal lungo naso- in

Gli inquilini di Maison Ikkoku: **Yotsuya**, la signora **Ichinose** e **Akemi**.

cerca di un consorte. E non si possono nemmeno tralasciare Benten, la giovane dea della ricchezza, e Oyuki, la dama di ghiaccio, entrambe compagne di scuola di Lum. L'elenco non sarebbe completo se ci si dimenticasse della costante presenza di Kakugari, Kibi e Perma, compagni di classe di Ataru, capitanati dall'angosciato e angosciante Megane ("occhiali"), senza dimenticarsi della procace Sakura, l'eclettica nipote di Sakurambo che svolge contemporaneamente le attività di infermiera e di esorcista.

E' proprio qui la forza di Uruseiyatsura: il continuo accavallarsi di personaggi principali a pari livello, una baraonda di singole storie che va a "contaminare" la vicenda base aprendo sem-

Kyoko e Yuusaku.

pre nuovi sviluppi e fornendo esilaranti tormentoni.

Per ben nove anni il manga si protrae sulle pagine della celebre rivista di fumetti Shoonen Sunday Comics, creandosi una schiera di fans di tutte le età, appassionati dalle situazioni dissacranti l'intera cultura giapponese, dalla religione all'attuale stile di vita, dalle leggende tradizionali alle moderne istituzioni. La serie a fumetti si conclude al 32° volume con una lunga storia a episodi intitolata **Boy Meets Girl** divenuto poi un film -di cui ci occuperemo in futuro.

Durante la pubblicazione di Uruseiyatsura, Rumiko Takahashi inizia a portare avanti parallelamente un altro progetto intitolato **Maison Ikkoku** che, a soli due anni dalla pubblicazione in volumetti singoli di Uruseiyatsura, viene stampato in versione de-luxe dopo essersi distinto fra gli altri manga della rivista Big Comics. Protagonisti alla pari della vicenda sono Yuusaku Godai e Kyoko Otonashi, rispettivamente un

Lum e **Ataru**.

ronin -uno studente che cerca di essere ammesso all'università, il cui appellativo deriva dal medievale "samurai senza padrone"- e una giovanissima vedova che, per riempire la propria vita, decide di diventare l'amministratrice di un piccolo condominio appartenente al padre del defunto marito, Maison Ikkoku ("La casa dell'attimo fuggente" a causa dell'orologio fermo che simboleggia la vita dei personaggi). Con dedizione Kyoko inizia a occuparsi della pensione e dei suoi residenti, finché la dolcezza e la gentilezza del suo carattere catturano il cuore di Yuusaku; il giovane, però, non riesce a trovare il coraggio di dichiararsi, in parte per la differenza di età -lui ha tre anni in meno di Kyoko-, in parte per la sua condizione di studente, non ancora pronto per una vita di coppia regolare. Ciò che preoccupa di più Yuusaku è però il morboso attaccamento che la ragazza prova ancora nei confronti del consorte scomparso, schiava del giuramento impostosi di "non amare mai più nessun altro uomo". Nei momenti di sconforto maggiore, la bella Kyoko si ritira a parlare con il fedele cane a cui ha dato il nome del marito, Soichiro, causando in Yuusaku una quantomeno singolare gelosia. La situazione diverte moltissimo gli altri inquilini di Maison Ikkoku che, come veri sciacalli, se ne approfittano causando incidenti tra i due; la signora Ichinose, abitante nella stanza numero 1 ("Ichi" in Giapponese significa 1), è costantemente con l'orecchio alla parete per venire in possesso delle nozioni su cui spettegolare con gli altri durante i festini organizzati nella stanza di Yuusaku (il cui cognome, Godai, indica il numero della sua stanza: "Go" significa 5), impossibilitato così a studiare. E mentre la signora Ichinose, ubriaca, pratica la "danza del ventagli" cantando sguaiatamente sotto lo sguardo pieno di vergogna del figlio Kentaro, Akemi Ropponji ("Roppon" è usato per contare il 6, stesso numero della stanza della ragazza) esibisce le sue curve sotto pacchiane vestagliette trasparenti, suscitando imbarazzo in Yuusaku e ammirazione in Yotsuya, imperturbabile individuo occupante la stanza 4 (che in giapponese si dice anche "Yotsu") non trova passatempo migliore che starsene steso attraverso buchi da lui praticati nel muro per disturbare il povero ronin e per ficcare il naso nelle sue faccende più private. Ma le complicazioni sentimentali per il ragazzo sopraggiungono maggiormente quando il maestro di tennis di Kyoko, il cinofobo Mitaka, si invaghisce di lei, e quando la giovane Kotsue inizia a credere che l'amicizia di Yuusaku sia amore.

In una serie dolce-amara come Maison Ikkoku, la Takahashi ci mostra, ironizzandovi sopra, in cosa consiste il lato peggiore della moderna società giapponese, così limitata nello spazio vitale da rendere nevrotici i singoli individui che, per poter prevalere gli uni sugli altri, non esitano a calpestare amicizie o sentimenti umani, a scapito di coloro che invece ne necessitano. Senza soffermarsi un attimo sui due precedenti successi, la Takahashi si butta a capofitto in un progetto che da tempo le frullava per la testa, ovvero una serie composta da brevi episodi autoconclusivi in stile "Ai confini della realtà". Nasce così, a cavallo tra l'83 e l'84, la serie di 13 episodi **Rumik World**, "Il mondo di Rumiko", ma anche, per uno dei soliti giochi di parole di cui l'autrice si diletta, "Il mondo che sorge". In ogni singola storia appaiono personaggi differenti che affrontano ogni volta situazioni sempre più incredibili, che si concludono con interrogativi che lasciano libera interpretazione della storia al lettore. Tre fra gli episodi meglio architettati hanno avuto una trasposizione per il mercato degli OAV. Il più incredibile di tutti è **Honoo Tripper** (La viaggiatrice delle fiamme), in cui Suzuko, una ragazza adottata da piccola da una coppia di coniugi, viene coinvolta nell'esplosione di una cisterna assieme al fratellino acquisito Shuhei. Suzuko viene catapultata nel medioevo, durante una guerriglia, e lì incontra il giovane Shukumaru e la sorellina Suzu; il guerriero cerca di aiutarla a ritrovare il fratellino, ma durante una battaglia la sua casa si incendia e crolla sulla piccola Suzu, mentre Suzuko assiste allo sconcertante fatto che la piccola svanisce nel nulla tra le fiamme. Per protaggere Shukumaru da una trave infuocata lanciatagli da un nemico, Suzuko lo abbraccia: il prodigio si compie ancora e i due ragazzi si ritrovano ai giorni nostri. Mentre Suzuko si prende cura di Shukumaru, si accorge che questi porta la cicatrice di un intervento di

Suzuko guarda **Shukumaru** e se stessa da piccola (**Suzu**).

Rei, **Lum**, **Ten**, **Mendoo** e **Ataru**.

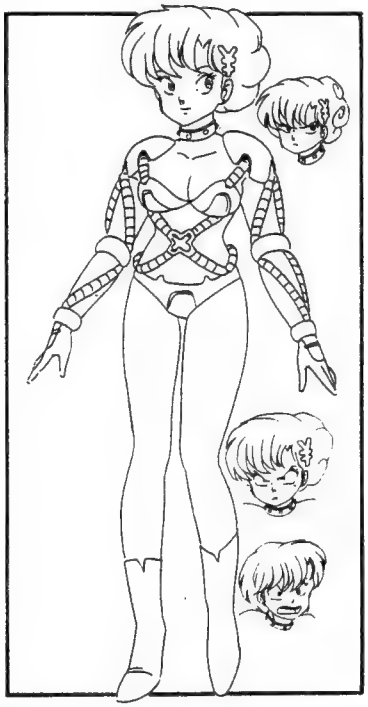
Lum e **Ataru**.

ronin -uno studente che cerca di essere ammesso all'università, il cui appellativo deriva dal medievale "samurai senza padrone"- e una giovanissima vedova che, per riempire la propria vita, decide di diventare l'amministratrice di un piccolo condominio appartenente al padre del defunto marito, Maison Ikkoku ("La casa dell'attimo fuggente" a causa dell'orologio fermo che simboleggia la vita dei personaggi). Con dedizione Kyoko inizia a occuparsi della pensione e dei suoi residenti, finché la dolcezza e la gentilezza del suo carattere catturano il cuore di Yuusaku; il giovane, però, non riesce a trovare il coraggio di dichiararsi, in parte per la differenza di età -lui ha tre anni in meno di Kyoko-, in parte per la sua condizione di studente, non ancora pronto per una vita di coppia regolare. Ciò che preoccupa di più Yuusaku è però il morboso attaccamento che la ragazza prova ancora nei confronti del consorte scomparso, schiava del giuramento impostosi di "non amare mai più nessun altro uomo". Nei momenti di sconforto maggiore, la bella Kyoko si ritira a parlare con il fedele cane a cui ha dato il nome del marito, Soichiro, causando in Yuusaku una quantomeno singolare gelosia. La situazione diverte moltissimo gli altri inquilini di Maison Ikkoku che, come veri sciacalli, se ne approfittano causando incidenti tra i due; la signora Ichinose, abitante nella stanza numero 1 ("Ichi" in Giapponese significa 1), è costantemente con l'orecchio alla parete per venire in possesso delle nozioni su cui spettegolare con gli altri durante i festini organizzati nella stanza di Yuusaku (il cui cognome, Godai, indica il numero della sua stanza: "Go" significa 5), impossibilitato così a studiare. E mentre la signora Ichinose, ubriaca, pratica la "danza del ventagli" cantando sguaiatamente sotto lo sguardo pieno di vergogna del figlio Kentaro, Akemi Ropponji ("Roppon" è usato per contare il 6, stesso numero della stanza della ragazza) esibisce le sue curve sotto pacchiane vestagliette trasparenti, suscitando imbarazzo in Yuusaku e ammirazione in Yotsuya, imperturbabile individuo occupante la stanza 4 (che in giapponese si dice anche "Yotsu") non trova passatempo migliore che starsene steso attraverso buchi da lui praticati nel muro per disturbare il povero ronin e per ficcare il naso nelle sue faccende più private. Ma le complicazioni sentimentali per il ragazzo sopraggiungono maggiormente quando il maestro di tennis di Kyoko, il cinofobo Mitaka, si invaghisce di lei, e quando la giovane Kotsue inizia a credere che l'amicizia di Yuusaku sia amore.

In una serie dolce-amara come Maison Ikkoku, la Takahashi ci mostra, ironizzandovi sopra, in cosa consiste il lato peggiore della moderna società giapponese, così limitata nello spazio vitale da rendere nevrotici i singoli individui che, per poter prevalere gli uni sugli altri, non esitano a calpestare amicizie o sentimenti umani, a scapito di coloro che invece ne necessitano. Senza soffermarsi un attimo sui due precedenti successi, la Takahashi si butta a capofitto in un progetto che da tempo le frullava per la testa, ovvero una serie composta da brevi episodi autoconclusivi in stile "Ai confini della realtà". Nasce così, a cavallo tra l'83 e l'84, la serie di 13 episodi **Rumik World**, "Il mondo di Rumiko", ma anche, per uno dei soliti giochi di parole di cui l'autrice si diletta, "Il mondo che sorge". In ogni singola storia appaiono personaggi differenti che affrontano ogni volta situazioni sempre più incredibili, che si concludono con interrogativi che lasciano libera interpretazione della storia al lettore. Tre fra gli episodi meglio architettati hanno avuto una trasposizione per il mercato degli OAV. Il più incredibile di tutti è **Honoo Tripper** (La viaggiatrice delle fiamme), in cui Suzuko, una ragazza adottata da piccola da una coppia di coniugi, viene coinvolta nell'esplosione di una cisterna assieme al fratellino acquisito Shuhei. Suzuko viene catapultata nel medioevo, durante una guerriglia, e lì incontra il giovane Shukumaru e la sorellina Suzu; il guerriero cerca di aiutarla a ritrovare il fratellino, ma durante una battaglia la sua casa si incendia e crolla sulla piccola Suzu, mentre Suzuko assiste allo sconcertante fatto che la piccola svanisce nel nulla tra le fiamme. Per protaggere Shukumaru da una trave infuocata lanciatagli da un nemico, Suzuko lo abbraccia: il prodigio si compie ancora e i due ragazzi si ritrovano ai giorni nostri. Mentre Suzuko si prende cura di Shukumaru, si accorge che questi porta la cicatrice di un intervento di

Suzuko guarda **Shukumaru** e se stessa da piccola (**Suzu**).

Rei, **Lum**, **Ten**, **Mendoo** e **Ataru**.



Maris, la superpoliziotta in armatura.

appendicite, chirurgicamente impossibile da praticare nel medioevo, e dalle espressioni usate dal giovane guerriero la ragazza capisce che si tratta del piccolo Shuhei cresciuto: da ciò ne deriva che lei è in realtà Suzu, proiettata ai giorni nostri durante l'infanzia e adottata dai genitori di Shuhei. Scegliendo di vivere con il ragazzo che ormai ama, Suzuko si dirige con lui sul luogo dell'esplosione della cisterna alcuni minuti prima che avvenisse, per essere riproiettati nel passato, appena in tempo per vedere se stessa e il piccolo Shuhei approssimarsi al luogo dove la storia era iniziata.

Il secondo episodio divenuto un OAV è **Choojo - The Supergirl** (La superdonna), che tratta di una ragazza di nome Maris, membro della Polizia Spaziale, la quale è in possesso di una speciale armatura che le permette di tenere sotto controllo il proprio potere, consistente in una funzionalità delle capacità fisiche sei volte superiori alla norma degli esseri umani.

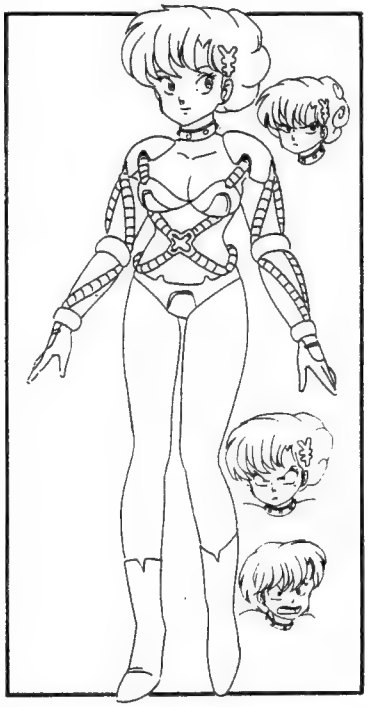
L'ultimo episodio tradotto in OAV è **Warau Hyoomato** (Il bersaglio che ride), un quasi-horror in cui Azusa, una ragazza di nobili natali, è promessa sposa al coetaneo Yuzuru fin dall'infanzia; sulla ragazza grava però una maledizione: se qualcuno cerca di ostacolarla o di farle del male, viene spinta a ucciderlo da alcune creature dell'aldilà chiamate "spettri affamati", demoni che nella cultura tradizionale giapponese rappresentano persone malvagie morte e condannate a nutrirsi di cadaveri ed escrementi. Questo le impedisce di reagire normalmene quando viene a sapere che il suo Yuzuru ama in realtà un'altra.

L'ultima fatica della Takahashi consiste in un esilarante e movimentato fumetto dal titolo **Ranma 1/2** (leggi: Ranma Nibunnoichi), del quale ne sono tutt'ora in corso la pubblicazione e la trasmissione della versione animata. Dopo essersi cimentata in tematiche totalmente diverse le une dalle altre, che la hanno fatta affermare come autrice completa e versatile, la Takahashi torna con un tipo di storia e situazioni che ricordano quelle di Uruseiyatsura.

Nel complesso, il manga si basa sull'ambiguità delle situazioni in cui Ranma Saotome, un ragazzo esperto in arti marziali, si trova a dover affrontare per colpa di una doppia identità indesiderata: a causa del potere di una pozza magica in cui è caduto durante un periodo di allenamento in Cina, il giovane deve sopportare un'imbarazzante trasformazione da maschio a femmina, che avviene quando Ranma si bagna con acqua fredda. Lo stesso dicasi per il padre, Genba Saotome, che si tramuta in un taciturno e mastodontico panda; ambedue possono essere riportati alla loro condizione naturale, ma solo se bagnati con acqua calda.

Nella versione femminile, Ranma deve sempre stare all'erta, sia a causa dell'attrazione che esercita su compagni di scuola e insegnanti, sia ai sospetti che suscita il continuo alternarsi delle due identità, che cerca di tenere segretamente separate. Ma esiste anche chi conosce il suo segreto, come la famiglia Tendoo, di cui padre e figlio sono ospiti, e più tardi Ryooga, rivale di Ranma dall'infanzia e anch'egli afflitto dal problema della metamorfosi. A portare ancora più scompiglio nella

L'evoluzione grafica di **Lum**: qui sopra, nella sua prima apparizione; in alto, dall'ultimo episodio della serie.



Maris, la superpoliziotta in armatura.

appendicite, chirurgicamente impossibile da praticare nel medioevo, e dalle espressioni usate dal giovane guerriero la ragazza capisce che si tratta del piccolo Shuhei cresciuto: da ciò ne deriva che lei è in realtà Suzu, proiettata ai giorni nostri durante l'infanzia e adottata dai genitori di Shuhei. Scegliendo di vivere con il ragazzo che ormai ama, Suzuko si dirige con lui sul luogo dell'esplosione della cisterna alcuni minuti prima che avvenisse, per essere riproiettati nel passato, appena in tempo per vedere se stessa e il piccolo Shuhei approssimarsi al luogo dove la storia era iniziata.

Il secondo episodio divenuto un OAV è **Choojo - The Supergirl** (La superdonna), che tratta di una ragazza di nome Maris, membro della Polizia Spaziale, la quale è in possesso di una speciale armatura che le permette di tenere sotto controllo il proprio potere, consistente in una funzionalità delle capacità fisiche sei volte superiori alla norma degli esseri umani.

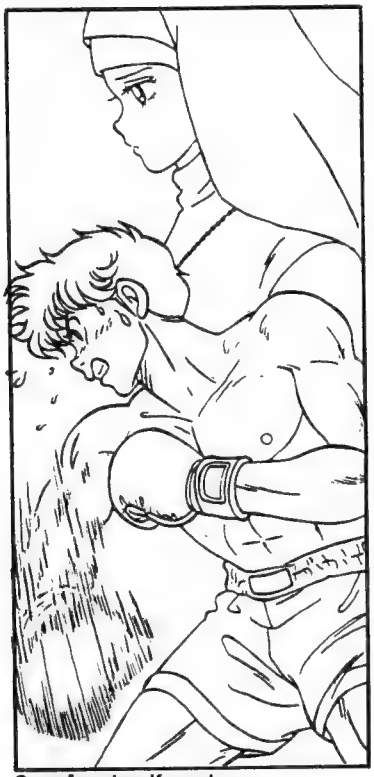
L'ultimo episodio tradotto in OAV è **Warau Hyoomato** (Il bersaglio che ride), un quasi-horror in cui Azusa, una ragazza di nobili natali, è promessa sposa al coetaneo Yuzuru fin dall'infanzia; sulla ragazza grava però una maledizione: se qualcuno cerca di ostacolarla o di farle del male, viene spinta a ucciderlo da alcune creature dell'aldilà chiamate "spettri affamati", demoni che nella cultura tradizionale giapponese rappresentano persone malvagie morte e condannate a nutrirsi di cadaveri ed escrementi. Questo le impedisce di reagire normalmene quando viene a sapere che il suo Yuzuru ama in realtà un'altra.

L'ultima fatica della Takahashi consiste in un esilarante e movimentato fumetto dal titolo **Ranma 1/2** (leggi: Ranma Nibunnoichi), del quale ne sono tutt'ora in corso la pubblicazione e la trasmissione della versione animata. Dopo essersi cimentata in tematiche totalmente diverse le une dalle altre, che la hanno fatta affermare come autrice completa e versatile, la Takahashi torna con un tipo di storia e situazioni che ricordano quelle di Uruseiyatsura.

Nel complesso, il manga si basa sull'ambiguità delle situazioni in cui Ranma Saotome, un ragazzo esperto in arti marziali, si trova a dover affrontare per colpa di una doppia identità indesiderata: a causa del potere di una pozza magica in cui è caduto durante un periodo di allenamento in Cina, il giovane deve sopportare un'imbarazzante trasformazione da maschio a femmina, che avviene quando Ranma si bagna con acqua fredda. Lo stesso dicasi per il padre, Genba Saotome, che si tramuta in un taciturno e mastodontico panda; ambedue possono essere riportati alla loro condizione naturale, ma solo se bagnati con acqua calda.

Nella versione femminile, Ranma deve sempre stare all'erta, sia a causa dell'attrazione che esercita su compagni di scuola e insegnanti, sia ai sospetti che suscita il continuo alternarsi delle due identità, che cerca di tenere segretamente separate. Ma esiste anche chi conosce il suo segreto, come la famiglia Tendoo, di cui padre e figlio sono ospiti, e più tardi Ryooga, rivale di Ranma dall'infanzia e anch'egli afflitto dal problema della metamorfosi. A portare ancora più scompiglio nella

L'evoluzione grafica di **Lum**: qui sopra, nella sua prima apparizione; in alto, dall'ultimo episodio della serie.

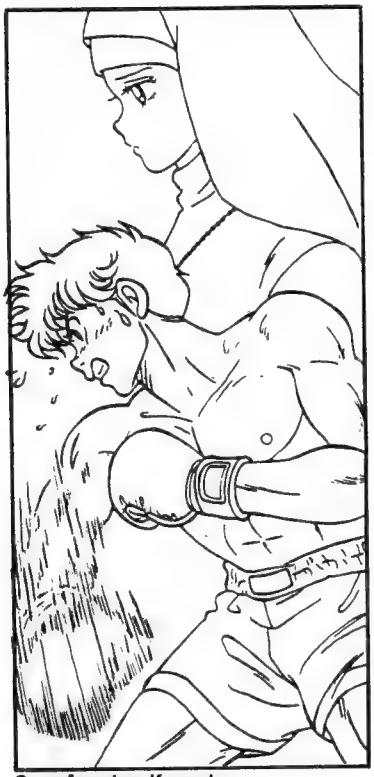


Suor Angela e **Koosaku**.

già movimentata vita di Ranma, giunge successivamente Shian Pu, una ragazza cinese che lo ama nella versione maschile ma vuole uccidere quella femminile, senza sapere che si tratta della stessa persona; anch'essa tormentata dal potere delle pozze magiche -se bagnata si trasforma in una gattina bianca- il suo "colpo segreto" è basato su un trattamento della durata di un secondo, in cui insapona, sciacqua, asciuga e pettina i capelli dell'avversario, condizionandone la mente al proprio volere: Shian Pu, infatti, se letto all'inglese, risulta "Shampoo". Il successo di Ranma 1/2 è dovuto senza dubbio alla riutilizzazione dello schema di Uruseiyatsura - la continua introduzione di "comprimari protagonisti"- oltre che alla divertentissima caratterizzazione dei personaggi, spesso impegnati in buffi combattimenti mozzafiato che vedono il kung fu utilizzato -ad esempio- sia nel pattinaggio artistico che nella ginnastica ritmica.
Specializzata ormai nella creazione di coppie difficili, la Takahashi tenta il tutto per tutto in **1 Pound no Fukuin** (1 libbra di Vangelo); si tratta della storia del giovane pugile Koosaku e di Angela, una tenera suora che prende molto a cuore il destino del ragazzo; il giovane, infatti, si dedica al pugilato solo in parte, in quanto il suo sport preferito è mangiare.
Nonostante tutte le nuove produzioni della fantasiosa autrice, i suoi fans non hanno ancora dimenticato Uruseiyatsura, e anche se nel febbraio del 1988 è uscita la versione animata dell'ultimo episodio (il già citato Boy meets girl), a furor di popolo la Takahashi ha dovuto ideare altre quattro sceneggiature per altrettanti film dedicati a Lum, Ataru e i loro amici: una sorta di prolungamento della serie televisiva che, nonostante i quasi cinque anni di permanenza sugli schermi giapponesi (dall'ottobre dell'81 al marzo dell'86) sembra non aver ancora perduto l'iniziale freschezza. Una fonte inesauribile di idee come questa autrice è indiscutibilmente una "gallina dalle uova d'oro" per una casa editrice, le cui produzioni vengono fagocitate in pochissimo tempo da un mercato altamente consumistico. Ma fortunatamente l'editrice Shogakukan si è assicurata in esclusiva un'autrice giovane, che può ancora dare moltissimo al manga giapponese nel prossimo futuro; sarà senz'altro impossibile far tornare nell'ombra una persona a cui tutti i nuovi disegnatori umoristici giapponesi si ispirano, caratterizzando i propri personaggi nello stile che ormai molti definiscono "alla Takahashi".

Shian Pu

Ranma in versione femminile in una simpatica mise felina.



Suor Angela e **Koosaku**.

già movimentata vita di Ranma, giunge successivamente Shian Pu, una ragazza cinese che lo ama nella versione maschile ma vuole uccidere quella femminile, senza sapere che si tratta della stessa persona; anch'essa tormentata dal potere delle pozze magiche -se bagnata si trasforma in una gattina bianca- il suo "colpo segreto" è basato su un trattamento della durata di un secondo, in cui insapona, sciacqua, asciuga e pettina i capelli dell'avversario, condizionandone la mente al proprio volere: Shian Pu, infatti, se letto all'inglese, risulta "Shampoo". Il successo di Ranma 1/2 è dovuto senza dubbio alla riutilizzazione dello schema di Uruseiyatsura - la continua introduzione di "comprimari protagonisti"- oltre che alla divertentissima caratterizzazione dei personaggi, spesso impegnati in buffi combattimenti mozzafiato che vedono il kung fu utilizzato -ad esempio- sia nel pattinaggio artistico che nella ginnastica ritmica.
Specializzata ormai nella creazione di coppie difficili, la Takahashi tenta il tutto per tutto in **1 Pound no Fukuin** (1 libbra di Vangelo); si tratta della storia del giovane pugile Koosaku e di Angela, una tenera suora che prende molto a cuore il destino del ragazzo; il giovane, infatti, si dedica al pugilato solo in parte, in quanto il suo sport preferito è mangiare.
Nonostante tutte le nuove produzioni della fantasiosa autrice, i suoi fans non hanno ancora dimenticato Uruseiyatsura, e anche se nel febbraio del 1988 è uscita la versione animata dell'ultimo episodio (il già citato Boy meets girl), a furor di popolo la Takahashi ha dovuto ideare altre quattro sceneggiature per altrettanti film dedicati a Lum, Ataru e i loro amici: una sorta di prolungamento della serie televisiva che, nonostante i quasi cinque anni di permanenza sugli schermi giapponesi (dall'ottobre dell'81 al marzo dell'86) sembra non aver ancora perduto l'iniziale freschezza. Una fonte inesauribile di idee come questa autrice è indiscutibilmente una "gallina dalle uova d'oro" per una casa editrice, le cui produzioni vengono fagocitate in pochissimo tempo da un mercato altamente consumistico. Ma fortunatamente l'editrice Shogakukan si è assicurata in esclusiva un'autrice giovane, che può ancora dare moltissimo al manga giapponese nel prossimo futuro; sarà senz'altro impossibile far tornare nell'ombra una persona a cui tutti i nuovi disegnatori umoristici giapponesi si ispirano, caratterizzando i propri personaggi nello stile che ormai molti definiscono "alla Takahashi".

Shian Pu

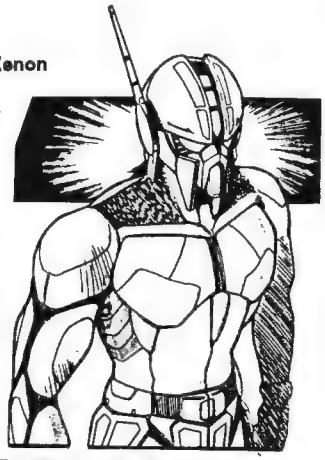
Ranma in versione femminile in una simpatica mise felina.

MANGA NEWS

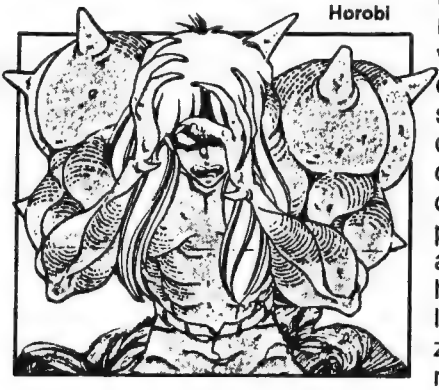
ITALIA -Prenderà il via in ottobre **Zero Comics**, una nuova rivista pubblicata da **Granata Press** che, grazie a un accordo in esclusiva con la Viz Comics, conterrà esclusivamente fumetti giapponesi. Le prime tre serie che si affiancheranno ogni mese sulle sue pagine saranno **Hokuto no Ken**, **Xenon** e **Baoh**; il primo è già noto al pubblico italiano grazie alla serie televisiva Ken il guerriero, mentre gli altri due sono conosciuti solo da chi segue costantemente le pubblicazioni della Viz. Xenon e Baoh trattano entrambi della lotta per la sopravvivenza di ragazzi costretti da misteriose organizzazioni a essere tramutati l'uno in un cyborg, l'altro in un'orrenda bestia da guerra. La crudezza delle immagini di questo tris di manga sarà comunque accompagnata da numerose rubriche e note di redazione che contribuiranno a rendere comprensibili i punti oscuri delle produzioni del sol levante. Come supplementi della rivista usciranno quattro volumetti trimestrali di cento pagine contenenti la prima serie di **Crying Freeman**.

Hokuto no Ken

Crying Freeman


Xenon

Baoh


Horobi

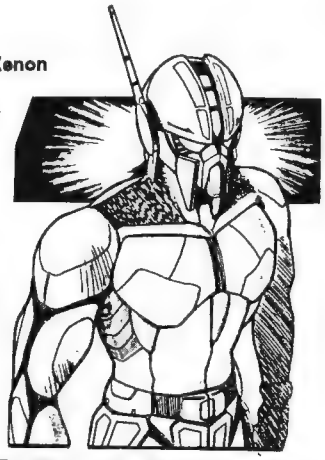
NOVITA' -L'editrice americana VIZ ha iniziato la pubblicazione di **Cobra**, di Buichi Terasawa, di **Horobi**, di Yoshihisa Tagami - l'autore di Grey- e di **2001 Nights**, di Yukinobu Hoshino. Il primo tratta delle futuristiche missioni di Cobra, un singolare avventuriero spaziale dotato di un braccio- cannone. Horobi, invece, è dedicato interamente agli amanti del genere horror, che sembra andare molto di moda negli ultimi tempi. Il terzo, infine, è di genere fantascientifico classico e presenta il tentativo di conquista dello spazio da parte dell'umanità in episodi leggibili anche separatamente l'uno dall'altro. In autunno, inizierà inoltre la pubblicazione di **Shion**, di Yu Kinutani, giovane e promettente artista giapponese che si dedica soprattutto al genere fantasy-horror. A tutti coloro che avessero intenzione di acquistarli (in lingua inglese) consigliamo di rivolgersi ad Alessandro Distribuzioni di Bologna, dal quale sono disponibili anche altri famosi manga in edizione americana come Uruseiyatsura e Nausicaä.

MANGA NEWS

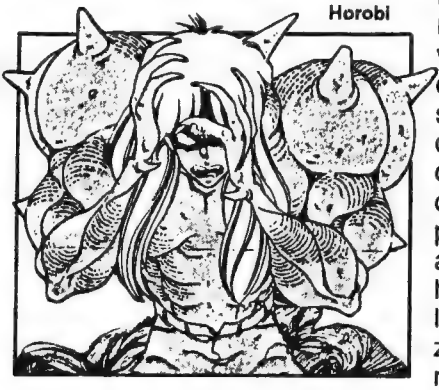
ITALIA -Prenderà il via in ottobre **Zero Comics**, una nuova rivista pubblicata da **Granata Press** che, grazie a un accordo in esclusiva con la Viz Comics, conterrà esclusivamente fumetti giapponesi. Le prime tre serie che si affiancheranno ogni mese sulle sue pagine saranno **Hokuto no Ken**, **Xenon** e **Baoh**; il primo è già noto al pubblico italiano grazie alla serie televisiva Ken il guerriero, mentre gli altri due sono conosciuti solo da chi segue costantemente le pubblicazioni della Viz. Xenon e Baoh trattano entrambi della lotta per la sopravvivenza di ragazzi costretti da misteriose organizzazioni a essere tramutati l'uno in un cyborg, l'altro in un'orrenda bestia da guerra. La crudezza delle immagini di questo tris di manga sarà comunque accompagnata da numerose rubriche e note di redazione che contribuiranno a rendere comprensibili i punti oscuri delle produzioni del sol levante. Come supplementi della rivista usciranno quattro volumetti trimestrali di cento pagine contenenti la prima serie di **Crying Freeman**.

Hokuto no Ken

Crying Freeman


Xenon

Baoh


Horobi

NOVITA' -L'editrice americana VIZ ha iniziato la pubblicazione di **Cobra**, di Buichi Terasawa, di **Horobi**, di Yoshihisa Tagami - l'autore di Grey- e di **2001 Nights**, di Yukinobu Hoshino. Il primo tratta delle futuristiche missioni di Cobra, un singolare avventuriero spaziale dotato di un braccio- cannone. Horobi, invece, è dedicato interamente agli amanti del genere horror, che sembra andare molto di moda negli ultimi tempi. Il terzo, infine, è di genere fantascientifico classico e presenta il tentativo di conquista dello spazio da parte dell'umanità in episodi leggibili anche separatamente l'uno dall'altro. In autunno, inizierà inoltre la pubblicazione di **Shion**, di Yu Kinutani, giovane e promettente artista giapponese che si dedica soprattutto al genere fantasy-horror. A tutti coloro che avessero intenzione di acquistarli (in lingua inglese) consigliamo di rivolgersi ad Alessandro Distribuzioni di Bologna, dal quale sono disponibili anche altri famosi manga in edizione americana come Uruseiyatsura e Nausicaä.

RANMA NIBUNNOICHI

RANMA 1/2

Testo e disegni Rumiko Takahashi
Traduzione A. Baricordi e S. Tunesi

Lettering Barbara Rossi
Adattamento grafico A. Baricordi

RANMA NIBUNNOICHI

RANMA 1/2

Testo e disegni Rumiko Takahashi
Traduzione A. Baricordi e S. Tunesi

Lettering Barbara Rossi
Adattamento grafico A. Baricordi

"PALESTRA TENDO"... L'INDIRIZZO E' QUESTO!
PATCH
PATCH
PATCH
STANOTTE RANMA ESALERA' IL SUO ULTIMO RESPIRO!

"PALESTRA TENDO"... L'INDIRIZZO E' QUESTO!
PATCH
PATCH
PATCH
STANOTTE RANMA ESALERA' IL SUO ULTIMO RESPIRO!

TICK TACK
TICK TACK
FA
ZZZZZ
ALZATI, RANMA!
SONO RYOGA!
ALZATI HO DETTO!!!
RANMA
FIOP
NOW
FORZA, RANMA!
COMBATTI!
NNNN...

TICK TACK
TICK TACK
FA
ZZZZZ
ALZATI, RANMA!
SONO RYOGA!
ALZATI HO DETTO!!!
RANMA
FIOP
NOW
FORZA, RANMA!
COMBATTI!
NNNN...

.....
FROP
ROLL
.....
GRAT
GRAT
NNFF...
SVEGLIAAA!!!

.....
FROP
ROLL
.....
GRAT
GRAT
NNFF...
SVEGLIAAA!!!

PANG
PENG

UAAGH!
PLOMF!

CHI...?
COS...?
CHE...?
SPLAT
PATCH

THUMP

PANG
PENG

UAAGH!
PLOMF!

CHI...?
COS...?
CHE...?
SPLAT
PATCH

THUMP

RYŌGA!
CHE CI FAI QUI DI NOTTE?
RANMA
SPLAT
PATCH

...UFFA...
GIORNO O NOTTE CHE SIA, NON FÁ DIFFERENZA PER ME!!
IDIOTA!

MA COSA TI HO FATTO, IO?!
IL TUO ODIO NEI MIEI CONFRONTI INIZIA A INFASTIDIRMI!

GUOOO...
FAI IL FURBO, VERO? TI SPEDIRO' ALL'INFERNO PRIMA CHE TU TE NE ACCORGA!

RYŌGA!
CHE CI FAI QUI DI NOTTE?
RANMA
SPLAT
PATCH

...UFFA...
GIORNO O NOTTE CHE SIA, NON FÁ DIFFERENZA PER ME!!
IDIOTA!

MA COSA TI HO FATTO, IO?!
IL TUO ODIO NEI MIEI CONFRONTI INIZIA A INFASTIDIRMI!

GUOOO...
FAI IL FURBO, VERO? TI SPEDIRO' ALL'INFERNO PRIMA CHE TU TE NE ACCORGA!

QUESTO SARA' IL DUELLO DECISIVO... LA MIA CACCIA AVRA' TERMINE, FINALMENTE!
SONO VENUTO A NUOTO DALLA CINA PER QUESTO!!
UH?

.....

ANCHE... ANCHE TU CONOSCI IL VILLAGGIO JUSEN...?

VUOI DIRE CHE QUELLE ACQUE HANNO FATTO TRASFORMARE ANCHE TE.??...
BASTA!!

QUESTO SARA' IL DUELLO DECISIVO... LA MIA CACCIA AVRA' TERMINE, FINALMENTE!
SONO VENUTO A NUOTO DALLA CINA PER QUESTO!!
UH?

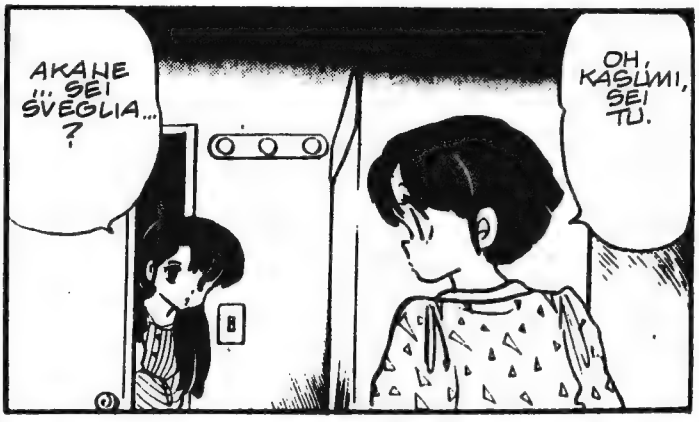
.....

ANCHE... ANCHE TU CONOSCI IL VILLAGGIO JUSEN...?

VUOI DIRE CHE QUELLE ACQUE HANNO FATTO TRASFORMARE ANCHE TE.??...
BASTA!!

SMETTILA DI CIANCIARE, ORA! COMBATTI VIGLIACCO!
KASH!

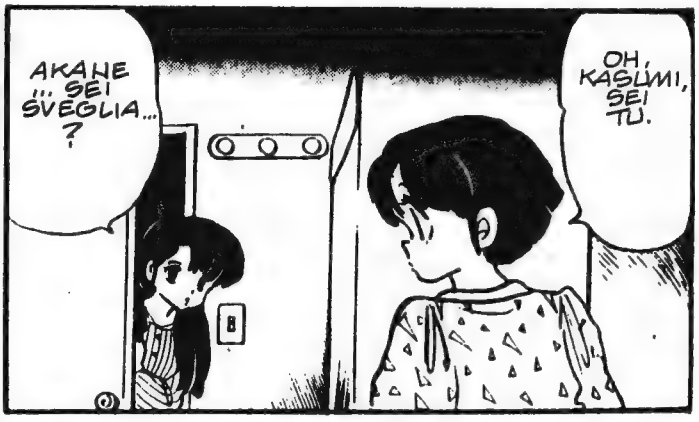
COS'E' TUTTO QUESTO CHIASSO IN GIARDINO...?


AKANE... SEI SVEGLIA...?
OH, KASUMI, SEI TU.

SPERIAMO CHE NON SIANO DEI LADRI...
SPERIAMO...

SMETTILA DI CIANCIARE, ORA! COMBATTI VIGLIACCO!
KASH!

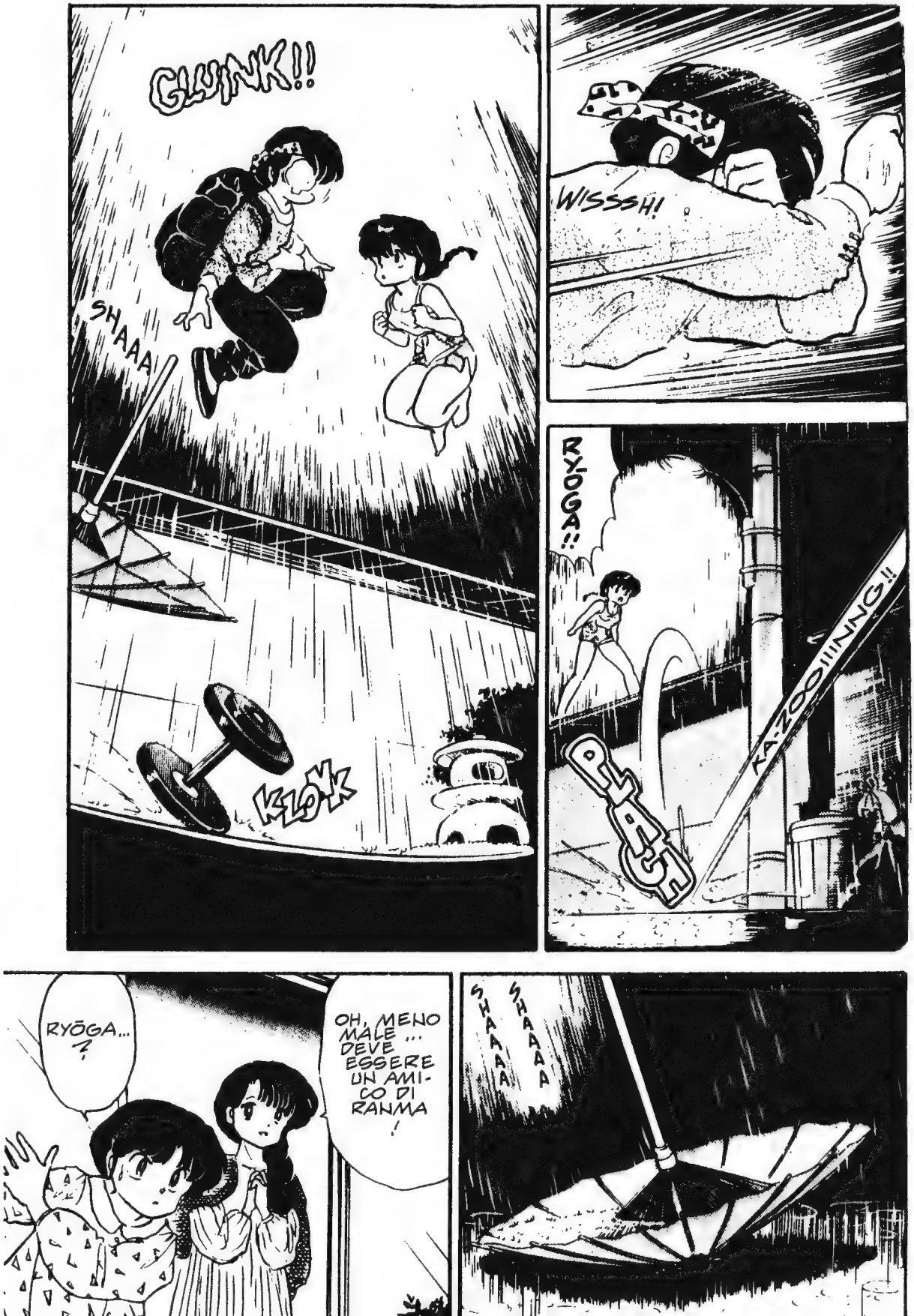
COS'E' TUTTO QUESTO CHIASSO IN GIARDINO...?

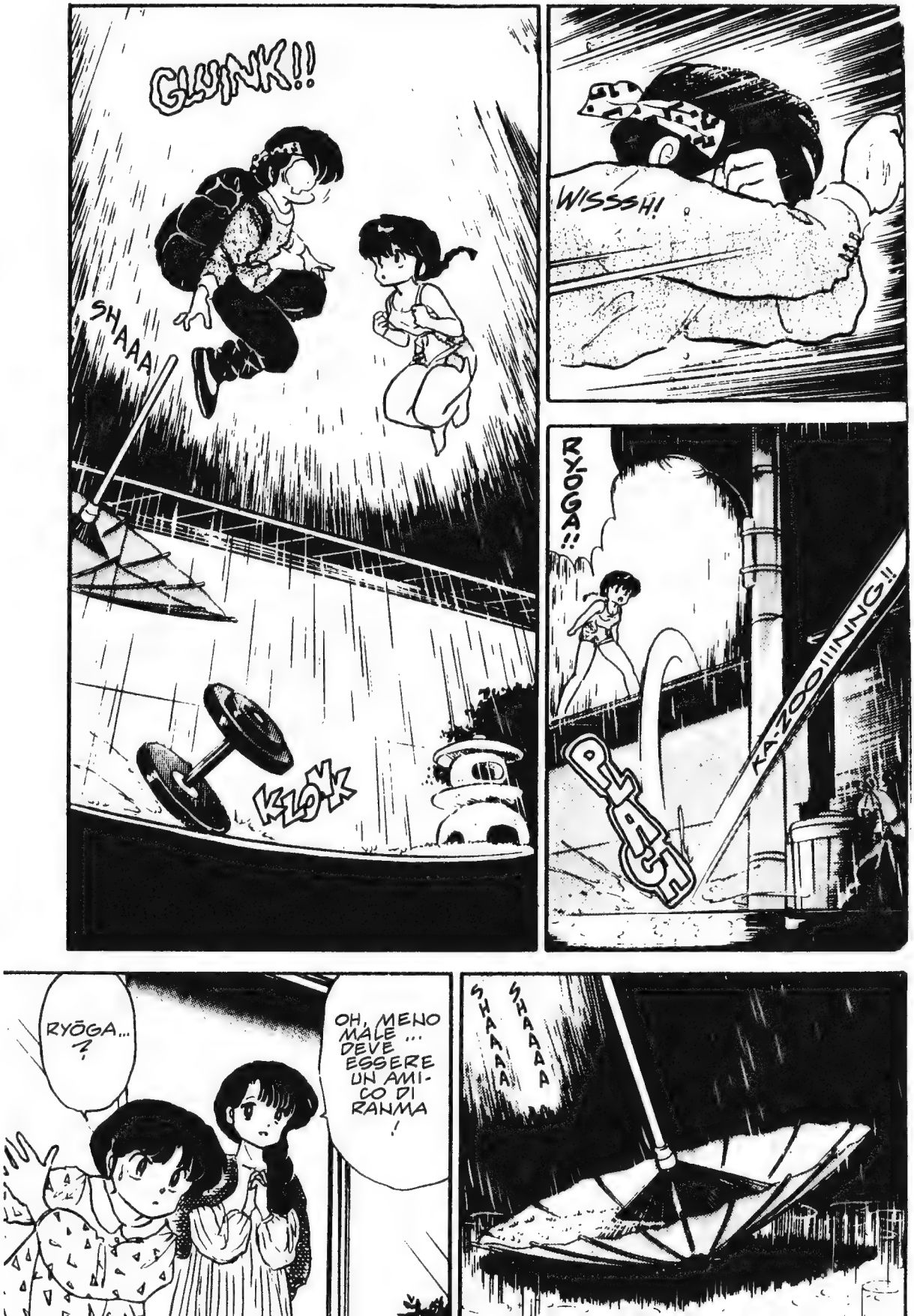

AKANE... SEI SVEGLIA...?
OH, KASUMI, SEI TU.

SPERIAMO CHE NON SIANO DEI LADRI...
SPERIAMO...

AAH!
E' PROPRIO UN LADRO!
GUARDA IL SACCO CHE HA SULLE SPALLE!
GLI FACCIO VEDERE IO!
NO, ASPETTA! NON USCIRE... E' PERICOLOSO!
E ALLORA?
TIENI...
UH?
SNAFFT!!
PACK!
DON!

AAH!
E' PROPRIO UN LADRO!
GUARDA IL SACCO CHE HA SULLE SPALLE!
GLI FACCIO VEDERE IO!
NO, ASPETTA! NON USCIRE... E' PERICOLOSO!
E ALLORA?
TIENI...
UH?
SNAFFT!!
PACK!
DON!


GLUNK!!
SHAAA
KLOK
WISSSH!
RYÒGA!!
KA-ZOOIIINNG!!
PLAGE
RYÒGA...?
OH, MENO MALE ... DEVE ESSERE UN AMICO DI RANMA!
SHAAAA
SHAAAA


GLUNK!!
SHAAA
KLOK
WISSSH!
RYÒGA!!
KA-ZOOIIINNG!!
PLAGE
RYÒGA...?
OH, MENO MALE ... DEVE ESSERE UN AMICO DI RANMA!
SHAAAA
SHAAAA

CONTINUA SU MANGAZINE 5

CONTINUA SU MANGAZINE 5

LIBRERIA MILONE

LIBROTEKA
TRENTO
Via Mazzini, 8
tel. 0461/980330

Chiuso il lunedì mattina. Listini a richiesta. Spedizioni in tutta Italia.

POSTA

MANGAZINE

via Pontevecchio 48
40139 Bologna

Salve, è già la seconda volta che scrivo e vorrei tanto che voi teneste conto di questa mia lettera: ho alcune richieste da farvi, che per me sono importantissime (che lagna direte voi!). Vorrei tanto che pubblicaste altri "pezzi" di fumetti porno tipo quelli di Too Moriyama, Katsumi Yamaguchi, Keiko Takemiya, Hikaru Yuzuki ... oppure gli stessi che avete fatto vedere, spiegando la storia, però, e presentando i vari personaggi. Inoltre mi piacerebbe moltissimo (non sapete quanto!) sapere e vedere sulla vostra rivista, quali sono le censure alle scene di violenza che ha riportato il cartone animato **Motori in pista** di Noboru Rokuda. La serie di fumetti **Fist of the North Star** (Hokuto no Ken) è finita oppure continuerà? Avrei moltissime altre richieste da farvi, ma credo sia meglio per voi concentrarvi su queste! Non penso di essere l'unica a scrivervi, siete solo al n° 3 della vostra rivista e avete riscosso un grandissimo successo! Da parte mia vi adoro! Nessuno ha mai capito la mia insolita passione per i cartoni animati e i fumetti giapponesi, mi ritenevano una bambina stupida e infantile fino al punto che ho cominciato a pensarlo anch'io. Ora ho 19 anni e vivo questa mia passione per il mondo nipponico con naturalezza e senza più alcun timore. Vi prego non abbandonatemi. Con affetto, Silvia Fusé, Corbetta (MI).

Cara Silvia, non è nostra abitudine cestinare le lettere e, come vedi, cerchiamo di rispondere a tutti. Eravamo già pronti a pubblicare la tua prima lettera, quando abbiamo ricevuto la seconda, che ripropone a grandi linee le stesse domande. Dato il limitato numero di pagine, non ci è possibile per il momento pubblicare altro materiale erotico, la scaletta dei prossimi numeri, infatti, è già ben definita e improvvisi cambiamenti provocherebbero un ritardo notevole nell'uscita della rivista. ***Hokuto no Ken****, di cui hai potuto leggere un dettagliato articolo nello scorso numero, continua ancora oggi in Giappone; finalmente potrai leggere le sue avventure anche in Italiano, ma per maggiori informazioni ti*

LIBRERIA MILONE

LIBROTEKA
TRENTO
Via Mazzini, 8
tel. 0461/980330

Chiuso il lunedì mattina. Listini a richiesta. Spedizioni in tutta Italia.

POSTA

MANGAZINE

via Pontevecchio 48
40139 Bologna

Salve, è già la seconda volta che scrivo e vorrei tanto che voi teneste conto di questa mia lettera: ho alcune richieste da farvi, che per me sono importantissime (che lagna direte voi!). Vorrei tanto che pubblicaste altri "pezzi" di fumetti porno tipo quelli di Too Moriyama, Katsumi Yamaguchi, Keiko Takemiya, Hikaru Yuzuki ... oppure gli stessi che avete fatto vedere, spiegando la storia, però, e presentando i vari personaggi. Inoltre mi piacerebbe moltissimo (non sapete quanto!) sapere e vedere sulla vostra rivista, quali sono le censure alle scene di violenza che ha riportato il cartone animato **Motori in pista** di Noboru Rokuda. La serie di fumetti **Fist of the North Star** (Hokuto no Ken) è finita oppure continuerà? Avrei moltissime altre richieste da farvi, ma credo sia meglio per voi concentrarvi su queste! Non penso di essere l'unica a scrivervi, siete solo al n° 3 della vostra rivista e avete riscosso un grandissimo successo! Da parte mia vi adoro! Nessuno ha mai capito la mia insolita passione per i cartoni animati e i fumetti giapponesi, mi ritenevano una bambina stupida e infantile fino al punto che ho cominciato a pensarlo anch'io. Ora ho 19 anni e vivo questa mia passione per il mondo nipponico con naturalezza e senza più alcun timore. Vi prego non abbandonatemi. Con affetto, Silvia Fusé, Corbetta (MI).

Cara Silvia, non è nostra abitudine cestinare le lettere e, come vedi, cerchiamo di rispondere a tutti. Eravamo già pronti a pubblicare la tua prima lettera, quando abbiamo ricevuto la seconda, che ripropone a grandi linee le stesse domande. Dato il limitato numero di pagine, non ci è possibile per il momento pubblicare altro materiale erotico, la scaletta dei prossimi numeri, infatti, è già ben definita e improvvisi cambiamenti provocherebbero un ritardo notevole nell'uscita della rivista. ***Hokuto no Ken****, di cui hai potuto leggere un dettagliato articolo nello scorso numero, continua ancora oggi in Giappone; finalmente potrai leggere le sue avventure anche in Italiano, ma per maggiori informazioni ti*

rimando a Manga News.

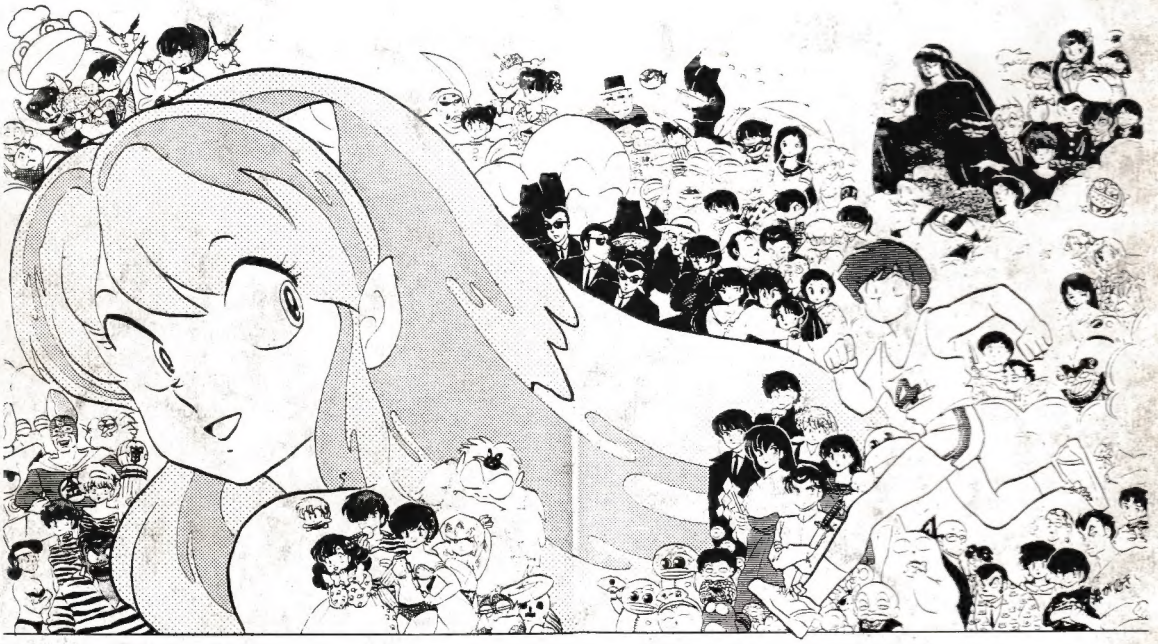
Egregi signori, da quel giorno in cui rimasi folgorato dalle immagini di **Atlas Ufo Robot** (era il lontano 1978, aprile!) sono passati 12 anni. 12 anni per avere in mano il vostro n° 2 di Mangazine (il n° 1 l'ho già richiesto ad Alessandro Distribuzioni tramite abbonamento postale). 12 anni per aver notizie dei miei amati cartoni giapponesi. Nel lontano 1978 avevo 19 anni, è stata una fortuna essere già maggiorenni, così lavorando ho potuto acquistare, nel 1981, un videoregistratore VHS e registrare, nonostante l'idiozia totale delle TV italiane, 700 videocassette da 3 ore piene zeppe! Forse sono un maniaco, non lo so, ma non mi dispiace di esserlo. I cartoni giapponesi sono qualcosa di eccezionale, qualcosa che inchioda, qualcosa che prende il cuore, che attizza la fantasia. Ho letto la vostra rivista, l'ho letta e riletta. Con emozione lo ammetto. Il sapere come termina **Baldios** (da me registrato in tutte le -sigh- 32 puntate trasmesse nell'agosto dell'82), le differenze tra **Occhi di Gatto** cartoon e fumetto! E gli altri servizi! Ora Mangazine è diventata quasi una "bibbia" per me, e per gli altri che come me sono appassionati di cartoons e manga made in Japan. Appassionati che, immagino, sono troppo pochi per smuovere le TV e i mass media. Perché se noi fossimo milioni ci sarebbero miliardi da guadagnare ... pochi ma buoni, quindi, ognuno con i suoi gusti, ma tutti pronti a bollare le TV come leggo sulla vostra rivista. E' uno scandalo!! La RAI, la Fininvest e le altre, tutte uguali a tagliare, censurare, distruggere, per "confezionare" un qualcosa che non è né carne, né pesce. E' inconcepibile fare quello che loro fanno impunemente: è un attentato alla libertà di fantasia; perché non provano a farlo con i film o con i libri stranieri? Perché non lo fanno con "Platoon" tagliando 15 minuti di scene violente e, tramite il doppiaggio, trasferendo il protagonista dal Vietnam alla Thailandia o, ancor meglio, in India? Cosa credono, gli Italiani tutti scemi e/o imbecilli? Non ci vuole certo un genio per capire quello che è successo a Motori in Pista. Un'operazione di distruzione fatta da incapaci in modo incapace. Roba da far paura al mostro di Firenze! E' ovvio che mi sono accorto anche di tagli più piccolini, come in **Dragonball**. In qualche puntata mancano 30 secondi o 1 minuto, quello che di solito era occupato dal vecchio maestro guardone, nella prima parte della serie perfettamente integra. Comunque le perle sono in casa Fininvest e RAI. La prima, che ora trasmette solo cose quasi orrende, ha fatto l'errore di mandare in onda serie "scabrose" come **Occhi di Gatto**, **Sandy dai mille colori**, **Mila e Shiro** e **Lupin 3°**. In **Occhi di Gatto**, a parte qualche possibile taglio (se c'è, è ben fatto) di qualche secondo, manca quasi un minuto di Matthew-Toshio nel bagno, nell'episodio "Casa dolce casa", presente però nell'album di figurine Panini. Nella puntata "Furto sott'acqua" la scena iniziale di Kelly-Rui che si presenta molto sexy, viene trasmessa nell'87 (su Italia 1), e tolta (su Rete 4) nell'88! E la puntata "Un Natale indimenticabile" viene trasmessa solo una volta (appunto nel Natale 1987). In **Mila e Shiro** viene tagliata interamente una scena di nudo presente nella prima messa in onda della serie (puntata "Il ritorno di Daimon", anni '86/'87). La scena in questione vede Mila e una sua compagna fare il bagno in una vasca doppia, una di fronte all'altra discutere di tattiche di gioco, poi Mila si alza per andare a rispondere al telefono. Le due non lesbicano, né si masturbano, né chissà quali porcherie un matto può immaginare ... si vede solo, per qualche secondo, Mila in mezzo busto. I patiti dei "taglia & cuci" di Italia 1 hanno però trasmesso il bacio "in apnea" della sigla iniziale, una figura intera di Nami mentre fa la doccia (wow!), e le due volte che Mila va a "sesso in faccia" (nelle prime due puntate la protagonista atterra sul viso di un paio di ragazzi, ... indovinate con quale parte del corpo?). In **Sandy dai mille colori**, una puntata compare solo al terzo passaggio televisivo! Naturalmente ha per titolo "Che cos'è l'amore", ma non è certo una lezione sul sesso in 22 minuti! Il non plus ultra avviene con **Lupin 3°** (ne ha la copertina il vs n° 1). Italia 1 trasmette la prima serie e la terza letteralmente massacrate: alla prima (Lupin con la giacca verde e disegno alla "giapponese") viene rifatto persino il doppiaggio! Serie trasmessa da alcune piccole TV private molti anni fa "intera"). La terza (Lupin con la giacca rossa e disegno "americano") è tagliata vistosamente (a me il disegno e la storia di questa non piacciono molto ...). Le due serie vengono passate a Italia 7 (notoriamente succube di Berlusca ...), ma assieme alla seconda serie di 140 episodi, di segno "europeo" (a mio modesto parere meravigliosa) completamente vergine e immacolata, come trasmessa anch'essa anni fa da altre TV. In alcune puntate (valgono per tutte "Il segreto dell'eterna giovinezza", "Tesoro a sorpresa" e "Lupin contro Mister X") ci sono cose molto simpatiche ... Ovviamente la disputa della suprema idiozia non è certo tutta qui ... meglio chiudere "ringraziando" la Rai di essersi lasciata prendere via serie come **Capitan Harlock**, **Galaxy Express 999**, e **Goldrake**! Ma che bravi! E ora cosa trasmettono? Qui ci vuole la censura altrimenti chissà cosa scriverei! Concludo ringraziando me stesso di essere riuscito a registrare tante cose belle, nonostante tutto. Un grazie a Telesanterno (prima Euro TV, ora Odeon) per l'incredibile **Lamù**: 125 episodi ok (vale per tutti "L'ira di Oyuki"). Ora vi lascio, mi scuso per le quattro pagine (potevano essere di più!), e resto comunque a vostra disposizione. Auguri a tutti voi di buona fortuna e successo. Ciao, Massimo Novelli, Cesena (FO).

*Un particolare ringraziamento a Massimo, che ci offre una panoramica ampia e dettagliata sui tagli censori, ma un richiamo nesessario: a chi "egregi signori" ?!? Dopo aver letto lettere come la tua, ci sentiamo vecchi e distanti da voi e questo non è certo lo scopo con cui nasce Mangazine. Siamo tutti coetanei, e siamo anche noi figli di quella famosa "invasione" di cui tanto si è parlato, così, risparmiate il tono formale per le grandi case editrici. Salutiamo infine Maria Teresa Magliozzi, che abbiamo incontrato a Roma in occasione di un convegno sul manga satirico giapponese, pubblicando la scena del bacio fra Tatsuya e Minami, tratto dal fumetto di **Touch**.*

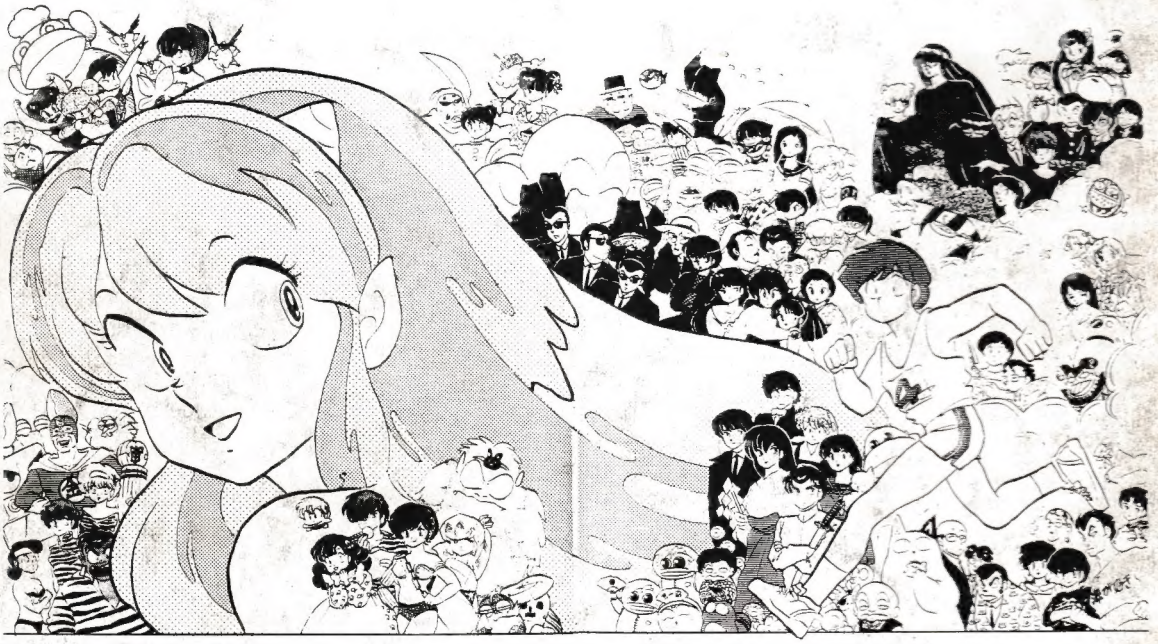
rimando a Manga News.

Egregi signori, da quel giorno in cui rimasi folgorato dalle immagini di **Atlas Ufo Robot** (era il lontano 1978, aprile!) sono passati 12 anni. 12 anni per avere in mano il vostro n° 2 di Mangazine (il n° 1 l'ho già richiesto ad Alessandro Distribuzioni tramite abbonamento postale). 12 anni per aver notizie dei miei amati cartoni giapponesi. Nel lontano 1978 avevo 19 anni, è stata una fortuna essere già maggiorenni, così lavorando ho potuto acquistare, nel 1981, un videoregistratore VHS e registrare, nonostante l'idiozia totale delle TV italiane, 700 videocassette da 3 ore piene zeppe! Forse sono un maniaco, non lo so, ma non mi dispiace di esserlo. I cartoni giapponesi sono qualcosa di eccezionale, qualcosa che inchioda, qualcosa che prende il cuore, che attizza la fantasia. Ho letto la vostra rivista, l'ho letta e riletta. Con emozione lo ammetto. Il sapere come termina **Baldios** (da me registrato in tutte le -sigh- 32 puntate trasmesse nell'agosto dell'82), le differenze tra **Occhi di Gatto** cartoon e fumetto! E gli altri servizi! Ora Mangazine è diventata quasi una "bibbia" per me, e per gli altri che come me sono appassionati di cartoons e manga made in Japan. Appassionati che, immagino, sono troppo pochi per smuovere le TV e i mass media. Perché se noi fossimo milioni ci sarebbero miliardi da guadagnare ... pochi ma buoni, quindi, ognuno con i suoi gusti, ma tutti pronti a bollare le TV come leggo sulla vostra rivista. E' uno scandalo!! La RAI, la Fininvest e le altre, tutte uguali a tagliare, censurare, distruggere, per "confezionare" un qualcosa che non è né carne, né pesce. E' inconcepibile fare quello che loro fanno impunemente: è un attentato alla libertà di fantasia; perché non provano a farlo con i film o con i libri stranieri? Perché non lo fanno con "Platoon" tagliando 15 minuti di scene violente e, tramite il doppiaggio, trasferendo il protagonista dal Vietnam alla Thailandia o, ancor meglio, in India? Cosa credono, gli Italiani tutti scemi e/o imbecilli? Non ci vuole certo un genio per capire quello che è successo a Motori in Pista. Un'operazione di distruzione fatta da incapaci in modo incapace. Roba da far paura al mostro di Firenze! E' ovvio che mi sono accorto anche di tagli più piccolini, come in **Dragonball**. In qualche puntata mancano 30 secondi o 1 minuto, quello che di solito era occupato dal vecchio maestro guardone, nella prima parte della serie perfettamente integra. Comunque le perle sono in casa Fininvest e RAI. La prima, che ora trasmette solo cose quasi orrende, ha fatto l'errore di mandare in onda serie "scabrose" come **Occhi di Gatto**, **Sandy dai mille colori**, **Mila e Shiro** e **Lupin 3°**. In **Occhi di Gatto**, a parte qualche possibile taglio (se c'è, è ben fatto) di qualche secondo, manca quasi un minuto di Matthew-Toshio nel bagno, nell'episodio "Casa dolce casa", presente però nell'album di figurine Panini. Nella puntata "Furto sott'acqua" la scena iniziale di Kelly-Rui che si presenta molto sexy, viene trasmessa nell'87 (su Italia 1), e tolta (su Rete 4) nell'88! E la puntata "Un Natale indimenticabile" viene trasmessa solo una volta (appunto nel Natale 1987). In **Mila e Shiro** viene tagliata interamente una scena di nudo presente nella prima messa in onda della serie (puntata "Il ritorno di Daimon", anni '86/'87). La scena in questione vede Mila e una sua compagna fare il bagno in una vasca doppia, una di fronte all'altra discutere di tattiche di gioco, poi Mila si alza per andare a rispondere al telefono. Le due non lesbicano, né si masturbano, né chissà quali porcherie un matto può immaginare ... si vede solo, per qualche secondo, Mila in mezzo busto. I patiti dei "taglia & cuci" di Italia 1 hanno però trasmesso il bacio "in apnea" della sigla iniziale, una figura intera di Nami mentre fa la doccia (wow!), e le due volte che Mila va a "sesso in faccia" (nelle prime due puntate la protagonista atterra sul viso di un paio di ragazzi, ... indovinate con quale parte del corpo?). In **Sandy dai mille colori**, una puntata compare solo al terzo passaggio televisivo! Naturalmente ha per titolo "Che cos'è l'amore", ma non è certo una lezione sul sesso in 22 minuti! Il non plus ultra avviene con **Lupin 3°** (ne ha la copertina il vs n° 1). Italia 1 trasmette la prima serie e la terza letteralmente massacrate: alla prima (Lupin con la giacca verde e disegno alla "giapponese") viene rifatto persino il doppiaggio! Serie trasmessa da alcune piccole TV private molti anni fa "intera"). La terza (Lupin con la giacca rossa e disegno "americano") è tagliata vistosamente (a me il disegno e la storia di questa non piacciono molto ...). Le due serie vengono passate a Italia 7 (notoriamente succube di Berlusca ...), ma assieme alla seconda serie di 140 episodi, di segno "europeo" (a mio modesto parere meravigliosa) completamente vergine e immacolata, come trasmessa anch'essa anni fa da altre TV. In alcune puntate (valgono per tutte "Il segreto dell'eterna giovinezza", "Tesoro a sorpresa" e "Lupin contro Mister X") ci sono cose molto simpatiche ... Ovviamente la disputa della suprema idiozia non è certo tutta qui ... meglio chiudere "ringraziando" la Rai di essersi lasciata prendere via serie come **Capitan Harlock**, **Galaxy Express 999**, e **Goldrake**! Ma che bravi! E ora cosa trasmettono? Qui ci vuole la censura altrimenti chissà cosa scriverei! Concludo ringraziando me stesso di essere riuscito a registrare tante cose belle, nonostante tutto. Un grazie a Telesanterno (prima Euro TV, ora Odeon) per l'incredibile **Lamù**: 125 episodi ok (vale per tutti "L'ira di Oyuki"). Ora vi lascio, mi scuso per le quattro pagine (potevano essere di più!), e resto comunque a vostra disposizione. Auguri a tutti voi di buona fortuna e successo. Ciao, Massimo Novelli, Cesena (FO).

*Un particolare ringraziamento a Massimo, che ci offre una panoramica ampia e dettagliata sui tagli censori, ma un richiamo nesessario: a chi "egregi signori" ?!? Dopo aver letto lettere come la tua, ci sentiamo vecchi e distanti da voi e questo non è certo lo scopo con cui nasce Mangazine. Siamo tutti coetanei, e siamo anche noi figli di quella famosa "invasione" di cui tanto si è parlato, così, risparmiate il tono formale per le grandi case editrici. Salutiamo infine Maria Teresa Magliozzi, che abbiamo incontrato a Roma in occasione di un convegno sul manga satirico giapponese, pubblicando la scena del bacio fra Tatsuya e Minami, tratto dal fumetto di **Touch**.*



Stampa Tip. GRAFICHE 3B - 1990 - Toscanella - Tel (0542)672776



Stampa Tip. GRAFICHE 3B - 1990 - Toscanella - Tel (0542)672776